

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS**

CARLOTA AUGUSTA BRITO GOMES

LÁ NO LOL: LUGAR DE MULHER

JOÃO PESSOA/PB

2018

CARLOTA AUGUSTA BRITO GOMES

LÁ NO LOL: LUGAR DE MULHER

Trabalho de Conclusão de Curso,
apresentado para receber o título de
grau de Licenciada em Ciências
Sociais da Universidade Federal da
Paraíba – UFPB.

Orientadora: Dra. Marcela Zamboni.

JOÃO PESSOA/PB

2018

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

A9231 Augusta, Carlota.

Lá no LoL: Lugar de mulher / Carlota Augusta. - João
Pessoa, 2018.
63 f. : il.

Orientação: Marcela Zamboni.
Monografia (Graduação) - UFPB/CCHLA.

1. Gênero. 2. Games. 3. Internet. 4. Machismo. I.
Zamboni, Marcela. II. Título.

UFPB/CCHLA

CARLOTA AUGUSTA BRITO GOMES

LÁ NO LOL: LUGAR DE MULHER

Trabalho de Conclusão de Curso para
obtenção do Grau de Licenciada em
Ciências Sociais da Universidade
Federal da Paraíba – UFPB, com
Linha de Pesquisa em Gênero.

Aprovada em 1 de novembro de 2018.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Marcela Zamboni Lucena (Orientadora)
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Prof. Dr. Marcelo Burgos Pimentel dos Santos
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

Ms. Luciana Pionório Rocha de Arandas
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)

AGRADECIMENTOS

Primeiro, que não gostaria de colocar valor maior ou menor a nenhum agradecimento feito aqui. Toda ajuda que recebi foi de extrema importância para a conclusão dessa monografia.

À minha mãe, meu pai e meu irmão, por terem me dado conforto e ajudado incansáveis vezes quando eu estava desesperada, e sem saber o que fazer. Muitas coisas não teriam acontecido sem vocês e suas influências na minha vida. MUITÍSSIMO obrigada por ter aguentando meus estresses e mal humor por tantos anos.

Às minhas tias, avó, primos e primas, que me deram um teto para morar durante estes anos de graduação, me deram carinho, conforto e a amizade quando eu vim para João Pessoa estudar. Morar aqui não teria sido possível se não fosse vocês, seja chamando para comer churrasquinho, pastel ou indo para casa de vovó aos domingos. Sou eternamente grata pela hospitalidade que recebi durante estes anos que estudei.

Aos meus amigos, que são poucos, mas que também fizeram parte desse trabalho, de alguma forma. Seja tirando minhas dúvidas, tendo a paciência de me ouvir reclamar por trinta minutos de como eu estava cansada, ou por simplesmente estarem presentes para me ajudar. Eu não iria diferenciar os amigos aqui, porém, eu não tenho como deixar de lado e não falar de Vitória, que foi minha parceira de diversos trabalhos e aperreios na universidade, e que tem a paciência de uma santa por ter sido minha amiga durante toda a graduação.

Aos meus professores, que ajudaram nesse percurso difícil e que forneceram tanto conhecimento e informação durante toda a minha graduação. Ao PIBID, que por muitos anos, foi um alívio e um estímulo a continuar sempre.

Agradeço de coração todo mundo que me ajudou de alguma forma, não somente com a monografia, mas quando eu precisei de um ombro para reclamar e chorar e eu não estive sozinha. Muito obrigada.

RESUMO

O presente trabalho busca compreender as experiências femininas em um ambiente virtual, em específico a partir do jogo chamado “League of Legends”, que se trata de um jogo de partidas em equipe, sendo comunicação uma das chaves essenciais para um bom desempenho. Através disso, as experiências das mulheres passam por situações que dizem respeito ao seu gênero, sendo discriminadas quanto sua capacidade cognitiva e habilidades físicas. Para entender melhor essas experiências, entrevistas foram realizadas para poder mostrar as interações femininas dentro do jogo e as suas narrativas dentro do ambiente. Para corroborar a pesquisa nos utilizamos do conceito de violência simbólica de Bourdieu (1975), os estudos sobre violência virtual de Citron (2009), Fortim (2013), Bulley (2005), dentre outros. A partir das entrevistas, é notável que quase todas as meninas sofreram algum tipo de discriminação ou assédio por causa do seu gênero, podendo desenvolver suas próprias estratégias para evitar tais situações dentro do League of Legends.

Palavras-chaves: Gênero; Games; Internet; machismo.

ABSTRACT

The following monography seeks to comprehend female's experiences in a virtual space, in specific through a game called League of Legends, a massive online game which is recognized as one of the best and most competitive games of our time, with communication being an essential key to a good outcome. Through this, female experiences go by situations concerning their gender, being discriminated because of cognitive and physical abilities. To have a better grasp of those experiences, interviews were made to illustrate female's interactions inside the game and their narratives around the space. To endorse this research, the concept of symbolic violence by Bourdieu (1975), the studies about virtual violence by Citron (2009), Fortim (2013), Bulley (2005) were used. It is possible to note that most of all girls had suffered some kind of discrimination or harassment because of their gender, developing their own strategies to avoid such situations inside League of Legends.

Keywords: Gender; games; internet; sexism.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – O primeiro modelo da personagem Lara Croft em 1996.....	17
Figura 2 – Modelo contratada para representar a personagem.....	18
Figura 3 – Lara Croft em 2008 e em 2015, respectivamente.....	19
Figura 4 – Imagens da personagem Bayonetta.....	21
Figura 5 – A primeira e a mudança na pose da personagem Tracer, respectivamente.....	22
Figura 6 – Imagem do mapa do jogo DotA.....	27
Figura 7 – Visão geral do mapa de Summoner's Rift.....	30
Figura 8 – Visão geral do mapa Twisted Treeline.....	31
Figura 9 – Visão geral do mapa Howling Abyss.....	32
Figura 10 – Exemplo de comentários.....	35
Figura 11 – Katarina, Lux e Evelynn respectivamente.....	57
Figura 12 - Kalista e Illaoi respectivamente.....	57

LISTA DE TABELAS

Tabela 1- Faixa etária	40
Tabela 2 – Escolaridade.....	40
Tabela 3 – Renda.....	40
Tabela 4 – Quantos anos jogam	41

LISTA DE ABREVIATURAS

EA - Essências Azuis

LoL - League of Legends

MMR - Matchmaking Rate

PdL - Pontos de Liga

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	12
1. PANORAMA DA CULTURA GAMER.....	15
2. LEAGUE OF LEGENDS.....	27
2.2. Personagens.....	28
2.3. Posições e funções.....	33
2.4. Sistema de comunicação e Elo.....	34
3. METODOLOGIA E PERFIS DAS ENTREVISTADAS.....	37
3.1. Narrativas Compartilhadas.....	43
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	59
REFERENCIAIS BIBLIOGRÁFICOS.....	62
APÊNDICE.....	64

INTRODUÇÃO

Desde o início da indústria de jogos eletrônicos, nos anos de 1980 e 1990, homens eram a maioria neste cenário. Os meninos eram apresentados mais cedo à tecnologia, mais encorajados tanto pela família como professores para seguirem esse caminho. Entretanto, garotas sempre jogaram também, mas em menor número¹. Uma vez que as propagandas mostravam, em geral, meninos como personagens principais do enredo, o que acabou por perpetuar o estereótipo de que homens eram a única audiência deste mercado. A indústria e os desenvolvedores dos jogos nesse período, em sua maioria comandados por homens, não trouxe nenhuma surpresa ao desenvolver e criar jogos para saciar a fantasia de meninos e homens, excluindo meninas e mulheres desse universo.

Ao tempo que Wajcman (1991) discorre que, as crianças tendem a desenvolver mais o interesse por tecnologia em casa, do que na escola, este por sua vez acaba sendo responsável por reforçar a socialização dos papéis de gênero, que geralmente acontecem dentro do espaço familiar. Além disso, os brinquedos também são responsáveis por perpetuarem certos estereótipos dos gêneros, no qual os brinquedos dos meninos são focados em construção e solução de problemas. Por outro lado, os das meninas tendem a focar em bonecas e bebês, exigindo e associando a diversão delas com a interação social e o cuidado. Com isso, os meninos, de acordo com a autora, possuíam a oportunidade de brincar com estes brinquedos mais “tecnológicos” e “mecânicos”, e agora eram incentivados para os videogames.

Dentre os vários jogos online existentes, destaca-se o League of Legendes, que será aqui abordado para analisar a participação de algumas mulheres nessa comunidade, que pode exemplificar, na maioria dos casos, como são tratadas neste universo.

Na comunidade de League of Legends – doravante LoL - existem exemplos que merecem ser destacados, justamente por terem tido mais visibilidade,

¹ Disponível em: <<https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>>. Acesso em: 25 de fevereiro de 2018.

embora, é importante deixar claro que existem os próprios momentos durante as partidas que podem ser instrumento para o discurso machista.

Uma criadora de conteúdo coreana, que utiliza do site Twitch.tv para mostrar suas habilidades e mecânicas do jogo em uma transmissão de tempo real, foi alvo de constante crítica e descrença. Os indivíduos escondidos através do anonimato do chat, duvidavam de que ela realmente jogava suas partidas, pois, naquelas cabeças, era impossível crer ser uma mulher jogando em um nível alto, especialmente, quando leva-se em consideração ao seu elo, que em 2018, era Desafiante no servidor coreano, como já dissemos antes, pais dos melhores players e times do mundo.

Outro caso de destaque, no cenário do LoL, ocorreu em 2015. Na qual a jogadora Maria “Remilia” Creveling entrou no time profissional titulado Renegades, para participar na série de ligas pequenas do cenário competitivo norte americano. Ela era a primeira mulher trans a jogar competitivamente.

Durante as transmissões da partida, é comum uma câmera individual focada no rosto dos jogadores, para que o público tenha a possibilidade de ver a reação deles aos acontecimentos dos jogos. Entretanto, para Remilia, seu desejo era de que seu rosto fosse evitado, uma vez que a comunidade se recusava a compreender de que ela era transgênero. Por sua vez, jogadores escondidos no anonimato se recusavam a chamá-la de mulher, e era massacrada com comentários negativos por seus erros, o que eventualmente prejudicava sua saúde mental, uma vez que ela fez uma publicação em fórum inglês, que eventualmente foi deletado pela quantidade negativa de respostas. A jogadora não persistiu no cenário competitivo, desistindo depois de ter garantido a classificação na final, para o seu time Renegades.

De outra forma mais corriqueira e fácil, é associar a ferramenta do chat do LoL a mais um meio de destilar ódio e mensagens ofensivas, especialmente no calor das partidas. O que deve ser destacado é o ódio específico às mulheres, uma vez que é possível notar a diferença nas mensagens quando se trata de uma mulher jogando.

Entretanto, é nesse momento durante as partidas, que podemos reconhecer e presenciar o objetivo principal deste trabalho: a violência simbólica, psicológica, emocional às mulheres, que se mostra através do machismo, de forma mais comum, que são agressões corriqueiras nos chats internos e de outras formas, como serão apresentadas a partir da fala das entrevistadas. Então, o objetivo principal do trabalho se dá por buscar compreender as experiências femininas dentro do jogo e como o sistema de comunicação, como possivelmente outros jogadores também, possuem um impacto dentro da experiência de uma garota jogando.

Importante salientar que na fase de preparação da pesquisa que resultou nas entrevistas realizadas, foi necessário realizar contatos através das redes sociais, em grupos específicos da comunidade do jogo em questão. A elaboração de um roteiro de entrevista estruturado em perguntas fechadas e abertas, foi pensado como meio para uma tentativa de pôr em evidência as questões da posição que a mulher tem na comunidade do gamer, com o objetivo de refletir sobre o assédio, e discriminação se fosse o caso. Para compor a amostragem selecionou-se dez garotas de diferentes lugares do país, na faixa do 18 aos 25 anos de idade.

Ainda na fase de preparação foi necessária uma ampla revisão bibliográfica, que se deu através da leitura de artigos, em sua maioria produzidos por cientistas de outros países. Para subsidiar o entendimento de violência simbólica nos utilizamos do pensamento de Pierre Bourdieu, ou seja a violência que mesmo em não sendo física, por isso invisível tanto para quem pratica, como para quem sofre, longe das autoridades que poderia coibi-la, e no entanto são violências que podem sair do espaço virtual e se constituir habitus para os praticantes de tal ação.

Posto isto, o presente trabalho ora se constitui em quatro capítulos: o primeiro intitulado “Panorama da cultura gamer”, que demonstra situações que acontecem em outros jogos, além de buscar ilustrar o funcionamento do universo dos jogos. O segundo, que discorre sobre o jogo online League of Legends e seu ambiente, códigos e personagens; o terceiro capítulo se divide em dois momentos, no qual o primeiro momento volta-se para o perfil das jogadoras entrevistadas e que compõem a amostragem da pesquisa e discorre sobre a metodologia, e na segunda parte, apresenta-se os resultados e análise das entrevistas.

1. PANORAMA DA CULTURA GAMER

A literatura sobre mulheres e jogos se estende seguindo por duas vertentes, que seriam explicativas para a menor quantidade de jogadoras, podendo ser definidas em fatores sociais e fatores biológicos.

Os fatores biológicos mencionados por Fortim (2008), dão respeito a pouca capacidade motora e menor habilidade em manusear os consoles dos videogames. A autora apresenta Grainer Ray (2003) como um pesquisador, que acredita na existência de características biológicas que tornam as mulheres fisicamente mais frágeis, tornando-as mais delicadas e afetivas, enquanto os homens seriam mais intelectuais e fortes. Por outro lado, esse fator biológico, atualmente, é pouco considerável, especialmente pela autora, e procura-se dar espaço a outros fatores sociais para a ausência de mulheres nos games.

Um dos fatores sociais diz respeito a indústria de games ter focado aos homens em seu início. A partir daí, o estereótipo de que homens eram os únicos a jogarem, acabou sendo reproduzido (WAJCMAN, 1991; HAYES, 2005) por muitos anos. Além dos jogos digitais serem reforçados socialmente como um brinquedo masculino, de disseminar e reproduzir o pensamento de que mulheres são delicadas e dóceis. Sendo assim, inimaginável, mulheres sendo um público alvo para os games de ação e tido como violentos (BULLEY, 2005).

Agosto (2004), acredita que a maioria dos jogos é desenhada por homens e que serão vendidos, em sua maioria, para homens também. Por serem desenvolvidos por eles, não conseguem reconhecer o que seria agradável para as mulheres que jogam. Entretanto, é importante não deixar de destacar o fato de que a maioria destes jogos hoje em dia, segundo Haines (2004), são aqueles quais os *designers* homens têm interesse. O pensamento de tais designers, é de que o acréscimo de uma personagem feminina na trama seria suficiente para agradar a audiência das mulheres.

A indústria de games apontada por Haines (2004), através de uma pesquisa, vê que é preciso desenvolver mais jogos que tanto mulheres e meninas tenham interesse em jogar, além de tentar desempenhar iniciativas para atrair

mulheres jovens para computadores e games. É necessário, criar um ambiente no qual a indústria seja um espaço mais aberto às mulheres. Seja através de trabalhos com escolas e universidades, seja através de uma rede de conexões entre pessoas ou tutoria. Desta forma, dar a possibilidade às mulheres a considerar games como uma carreira, uma oportunidade ou entretenimento, sendo importante criar um ambiente igualitário que ofereça apoio e encoraje mulheres para a participação nesta indústria.

Para Tanaka (apud Bulley, 2005), o fato de que a maioria dos jogos são desenvolvidos no Japão, que tem uma tradição patriarcal e opinião divergente referente ao papel social do homem e da mulher, isto poderia ser levado como uma explicação a ausência de mulheres. Uma vez que, por serem desenvolvidos em uma cultura oriental, eles reproduzem papéis masculinos e femininos que estão de acordo com sua sociedade, e ao serem vendidos e repassados para os outros países, não atrairiam as mulheres ocidentais.

Não é novidade nenhuma, que existe uma inconsistência nas representações de mulheres, sejam na televisão, músicas, filmes, histórias em quadrinhos e especialmente nos jogos. A construção do corpo feminino na indústria dos games é marcada pela utilização de vestimentas curtas, pouco adequadas para os movimentos dos personagens, tratando-as de uma forma pouco tridimensional, isto é, com pouca personalidade ou enredo, ou faltando a existência de um desenvolvimento na trama da personagem. Muitas vezes seu papel se reduz, apenas, a representar a “donzela em perigo” ou um “prêmio” para o personagem masculino.

Para exemplificar uma situação de representação feminina no mundo dos jogos, é possível fazer uma jornada da personagem fictícia Lara Croft, da série de jogos *Tomb Raider*, da *Square Enix*, que surge em 1996. Lara Croft é um dos maiores ícones e personagens femininos, ela é uma arqueóloga da aristocracia britânica, que se mostra destemida, audaciosa e corajosa. Entretanto, seu sucesso explode também por causa do seu físico, que, claramente, diz respeito a um apelo sexual. A personagem desde a sua criação, possui as mesmas características: fartos seios e um corpo de ampolheta. E, embora, passasse a maioria do tempo do jogo se

metendo em situações perigosas, a personagem utilizava somente shorts curtos e uma blusa regata para se proteger. 17

Desde 1996, o jogo possuiu diversas versões. Com o desenvolvimento dos gráficos e da tecnologia para desenvolvimentos de jogos, a qualidade e perfeição dos personagens foi evoluindo, visto que, a primeira versão se trata de uma versão de 540 polígonos pontiagudos², com um gráfico, que atualmente, é datado.

Figura 1 – O primeiro modelo da personagem Lara Croft em 1996



Fonte: Aficionados (2018)

Para a divulgação do jogo, a empresa fez o uso de uma modelo britânica para representar a personagem durante eventos promocionais. Lara Croft, também, foi a primeira personagem feminina, e fictícia, a estampar capas para revistas *The Face* e *Playboy*, revistas que antes, nunca tinham se relacionado com jogos. Não suficiente a sexualização da personagem, o desenvolvedor resolve contratar essa modelo para representar a personagem para promoção e fotos para publicitárias³.

2 Disponível em: <<https://www.aficionados.com.br/lara-croft-evolucao/>> Acesso em: 1 de julho de 2018.

3 Disponível em: <<http://laracroft.com.br/noticias/tombraider20/retrospectiva-tomb-raider-1996>>. Acesso em: 1 de julho de 2018.

Figura 2 – Modelo contratada para representar a personagem



Fonte: Site Lara Croft (2016)

Há quem diga que Lara Croft pouco representa as mulheres, que ela não se mostra como uma mulher real, está mais para uma fantasia masculina. A maioria das personagens, de acordo com Grimes (apud Fortim, 2013), são criadas para os olhares masculinos, em uma tentativa de agradar, afastando-se de tentativas de representação feminina. Seus corpos marcados pelos traços físicos, em muitos casos, desproporcionais, acentuados por roupas que não correspondem as ações e movimentos que fazem, deixam bem claro a intenção de chamar e atrair o olho masculino para estas personagens.

No caso de Lara é diferente, porque possui as características, tais como uma forte personalidade, inteligência, um senso de aventura e teria potencial para se transformar em um ícone feminista para as meninas. Entretanto, a partir dos anos, a sexualização da personagem foi extremamente discutida, além disso, se discute bastante a perfeição e modelo ideal que ela representa. Segundo Mendes (2008), “perfeita pelas suas qualidades cognitivas, intelectuais e físicas, Lara é construída como ‘a mulher’”.

Em 2008, ou seja, doze anos depois de criado o game, a aparência física e a exposição do corpo de Lara foram repensadas, a empresa se cercou de outros cuidados ao desenvolver as novas versões. A partir daquele ano, a personagem tem sido apresentada ao público de uma forma mais real, levando em conta os debates sobre a super-sexualização.

Os jogos desenvolvidos de lá até 2015, a personagem possui, agora, roupas mais adequadas, um corpo proporcionalmente correto, resultado do debate empreendido sobre o assunto, os questionamentos partiram tanto dos jogadores, como de quem produz os jogos.

Figura 3 – Lara Croft em 2008 e em 2015, respectivamente.



Fonte: Imagens retiradas da Internet, colagem feita pela autora.

Lara Croft é apenas um exemplo de como a sexualização atinge as personagens. É comum a exploração da sua sensualidade, mesmo que isto não seja uma característica importante, é algo que, eventualmente, será colocado em primeiro plano no decorrer da estória. Além disso, as vestimentas são instrumentos para potencializar este aspecto também, como apontado por Bristot (2016, p. 60):

Essa inadequação fica notória quando em um ambiente de batalha há um personagem homem com seu corpo todo coberto de forma a ser uma proteção, enquanto a mulher apresenta roupas mínimas e salto alto. As roupas na sua grande maioria são coladas para destacar as curvas surreais e decotes gritantes, explorando a sensualidade em primeiro plano ocultando sua personalidade forte e suas habilidades.

Um outro exemplo, é o famoso jogo Mario Bros, da Nintendo, lançado em 1985, possui uma personagem chamada Princesa Peach. A narrativa trata do rapto dela pelo Bowser, o dito vilão da estória, e precisa ser resgatada por Mario e seus

companheiros. O jogo consiste em Mario e Luigi passando por diversos desafios e aventuras, para poder salvar a princesa.

20

Ela é caracterizada por ser uma mulher educada e de boas intenções, generosa e longe de ser alguém agressiva, uma personagem passiva, à espera de alguém para salvá-la de seu sofrimento. É o oposto dos personagens masculinos, Mario e Luigi, que são vistos como corajosos, aventureiros, ativos.

A princesa *Peach* mostra um modelo de reprodução, tradicionalmente, tida para a mulher, ou seja, aquela que espera seu salvamento, tranquila, calma e educada. Além de sua vestimenta, claramente, reproduzir outros padrões associados a feminilidade, tais como vestidos e a cor rosa.

Até quando a *Peach* é a personagem principal ela não chega, necessariamente, a usar força física para derrotar os vilões. No jogo em que é protagonista, intitulado *Super Princess Peach*, lançado em 2005, a personagem faz uso de suas emoções, tais como o choro, soltar fogo quando está com raiva, pode voar e canta quando está feliz, para conseguir salvar Mario e Luigi. Embora, se trate de somente um jogo, aceitar estes padrões de personagens femininos, significa aceitar os estereótipos de passividade, emotividade, que são constantemente reforçados nas mulheres. Segundo Bourdieu (2002):

(...) A divisão das coisas e das atividades (sexuais e outras) segundo a oposição entre o masculino e o feminino recebe sua necessidade objetiva e subjetiva de sua inserção em um sistema de oposições homólogas, alto/baixo, em cima/embaixo, na frente/atrás, direita/esquerda, reto/curvo, seco/úmido (...). Esses esquemas de pensamento, de aplicação universal, registram como que diferenças de natureza, inscritas na objetividade, das variações e dos traços distintivos (por exemplo em matéria corporal) que eles contribuem para fazer existir, ao mesmo tempo que as “naturalizam”, inscrevendo-as em um sistema de diferenças, todas igualmente naturais em aparência (...)

Uma análise, frequentemente, discutida no mundo dos jogos é da série Bayonetta, desenvolvido pela *Platinum Games* e lançado em 2009, e o segundo jogo, lançado em 2012, ela é marcada por ser sensual e forte. É possível identificá-la

como mais um objeto para o olhar masculino, em um serviço para agradar aos homens. Com suas poses tentando mostrar alguma parte física em excesso, junto com sua roupa que deixa pouco lugar para a imaginação. Na ação desenvolvida é importante deixar evidente que sua armadura é feita a partir dos seus cabelos, e em sua transformação, em dado momento do jogo, Bayonetta despe-se de suas roupas, para dar espaço para sua armadura.

Figura 4 – Imagens da personagem Bayonetta.



(Fonte: Imagens retirada do site Play Again In Games⁴)

O homem responsável pela criação do jogo, Hideki Kamiya, define Bayonetta como um resumo de suas ideias de mulher ideal⁵. No game, Bayonetta nada mais é do que uma fantasia hipersexualizada da imagem feminina, desenhada por olhos masculinos para agradar jogadores masculinos. Ou como apontado por Souza (2016), esses atos possuem um caráter irônico e provocativo, a fim de afetar o jogador, além dos ângulos dentro do jogo, sua própria vestimenta, que falham em trazer representações mais reais e complexas de mulheres.

Um outro exemplo curioso de ser tratado, se deu no jogo intitulado *Overwatch*, desenvolvido pela *Blizzard*, provocando pela divulgação de uma ilustração da personagem *Tracer*. Um entusiasta criticou⁶ a pose escolhida, por não parecer com a personalidade da personagem, descrita como alegre, brincalhona, que nunca tinha sido definida pela sua sensualidade. Foi uma discussão controversa na comunidade do jogo, na qual outros jogadores, e a equipe de criação discutiram

4 Disponível em: <<https://playagaingames.wordpress.com/2016/01/06/mas-que-raio-e-bayonetta/>> Acesso: 10 de agosto de 2018.

5 Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/qanda-hideki-kamiya-on-bayonetta/1100-6207621/>>. Acesso: 10 de agosto de 2018.

6 Disponível em: <<https://www.polygon.com/2016/3/28/11321138/overwatch-tracer-pose-removal>>. Acesso em: 10 de agosto de 2018.

sobre a tal pose, que parecia não se encaixar na personalidade da personagem. Por fim, a pose foi modificada, para uma na qual os criadores acharam mais correspondente ao caráter de *Tracer*.

Figura 5 – A primeira e a mudança na pose da personagem Tracer, respectivamente.



(Fonte: Rational Standart⁷)

A indústria, na maioria dos casos, se mostra como reprodutora de estereótipos femininos, sejam físicos ou da personalidade, às vezes reduzindo a personagem, ou ao incluir excessos de padrões físicos para elas, cujo foco é a fantasia sexual dos homens, ou por outro lado, quando não são feitas para isso, são apenas personagens pouco dimensionais, podendo percebê-las reproduzindo o mesmo estereótipo de fragilidade.

É possível separar um ou outro exemplo e atual de personagens femininos bem produzidos e desenvolvidos, com personalidades e aparências reais, que são frequentemente aclamados pela comunidade gamer, justamente, por trazerem mulheres reais e que tornam possível uma representação feminina de qualidade. O jogo intitulado *Life is Strange*, desenvolvido pelo estúdio *Donnod Entertainment*, lançado em 2015.

Com a personagem principal sendo Max Caulfield, uma estudante amante da fotografia e música, que descobre que possui a habilidade de voltar ao tempo. Durante o jogo, ela desenvolve sua personalidade, sempre sendo vista como uma

⁷ Disponível em: <<https://rationalstandard.com/tracer-baldurs-gate-creator-freedom-video-games/tracer-pose-old-vs-new/>>. Acesso em 10 de agosto de 2018.

pessoa de bom caráter cuja preocupação principal é proteger seus amigos e pessoas, além de ir atrás de justiça quando é necessário. Mais que isso, o jogo conta com mais duas personagens secundárias femininas, Chloe Price e Kate, que também fazem um papel importante na estória, além de uma representação saudável de amizade entre mulheres, focada na sororidade⁸.

O mundo dos jogos nunca foi visto como um ambiente positivo ou sequer agradável, tanto para homens, quanto mulheres, sempre foi marcado por ser um espaço tóxico, de competitividade e rivalidade. Entretanto, quando mulheres são adicionadas à equação, as ofensas tomam um rumo sexista, que já foi bastante questionado, especialmente após o episódio da *Gamergate*⁹. Ficou conhecido como um gatilho importante para o debate de mulheres e games. O lançamento do jogo *Depression Quest*, desenvolvido por Zoe Quinn, somada a uma polêmica por causa de um ex-namorado jornalista, que teria dito, supostamente, que ela o seduziu a fim de garantir boas críticas em seu jogo. A declaração do seu ex-namorado gerou uma onda de ódio e misoginia para a desenvolvedora, que recebia diversas ameaças e ofensas pela internet.

De acordo com Kurtz (2017), isso só reproduz o estereotipo de que mulheres só conseguem sucesso, após ter relacionamentos amorosos com homens ou através de favores sexuais. O caso mostrou claramente o ódio contra mulheres que jogam, além de denunciar a má, e baixa representatividade feminina no mundo e na indústria dos games.

As relações de poder desiguais existentes entre homem e mulher é algo que ainda permanece, e se desenrola em vários lugares, a internet sendo um deles. Um lugar no qual existe resistência a presença feminina, especialmente no mundo dos jogos digitais e em redes sociais também. Plou (2013) destaca, como as redes sociais por exemplo, se tornam espaço para exercer violência de gênero, através de roubo de informações, publicação de vídeos e fotos íntimas. Ela também associa o assédio, perseguição como um instrumento para essa violência, além disso, ela afirma que: “O preocupante é que não tem como encontrar proteção a este tipo de

⁸ Disponível em: <<http://deliriumnerd.com/2017/03/23/games-life-is-strange-representacao/>>. Acesso em: 18 de agosto de 2018.

⁹ Disponível: <<https://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bgamergateb-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html>>. Acesso em: 10 de agosto de 2018.

agressão e muitas vezes as denúncias não são tomadas com seriedade pela polícia nem pelos órgãos públicos”.

A Lei nº 12.965 de 23 de abril de 2014¹⁰, que estabelece os direitos e deveres para o uso da internet no Brasil, resultou de uma ampla consulta pública, cujas discussões foram iniciadas em 2009. A dita lei não foi consensual, porque de certa forma inibe uma atuação mais ampla dos órgãos responsáveis em investigar e punir desvios cometidos por usuários, pois esses ficam dependentes de autorização judicial para acessar os dados de tais usuários. De toda forma, no Capítulo I, Artigo 3º, diz:

A disciplina do uso da internet no Brasil tem os seguintes princípios:

I – Garantia da liberdade de expressão, comunicação e manifestação de pensamento, nos termos da Constituição Federal;

II – Proteção da privacidade;

III – Proteção dos dados pessoais, na forma da lei.

O Capítulo II trata dos direitos dos usuários, o Artigo 7º trata do acesso à internet como instrumento essencial para o exercício da cidadania, e assegura o direito aos usuários desde a privacidade e sigilo das suas comunicações, até os danos morais e indenizatórios (material ou moral) pela sua violação. O que podemos observar é que, apesar da legislação vigente, ataques realizados na web estão sujeitos à autorização judicial para punição dos infratores, pela morosidade, a própria legislação não incentiva a denúncia mais corriqueiramente, o que pode ser um desestímulo à denúncia.

É comum, especialmente no mundo virtual, confundir a noção de liberdade de expressão para poder disseminar o discurso de ódio, uma vez que o anonimato e ausência da presença tornam a internet um espaço ideal para fazer isso, e não sofrer nenhuma consequência, por imaginar-se em um mundo “sem lei” ou punição.

10 Disponível em: <www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.html>. Acesso em 20 de outubro 2018

Essas violências, especialmente as baseadas em gênero, que ocorrem na internet, a partir do relatório da *InternetLab* (2017) sobre este tema, é possível categorizar e definir quais ações se adequam na categoria de violência, sendo elas: censura, ofensas, discurso de ódio, ameaça de violência física, *stalking*¹¹, exposição de dados pessoais, utilização de fotos não consentidas, exposição de intimidade, extorsão, roubo de identidade, invasão aos sistemas de segurança, ataques coordenados.

Fora do mundo da internet, Bulley (2005) por sua vez, destaca a pouca frequência das mulheres em ambientes públicos de jogos eletrônicos, tais como as *lan houses*, pois acredita que as mulheres são excluídas destes lugares e do jogo como um todo. Da mesma forma pensa Moita (2007), que vê as *lans houses* como espaços majoritariamente masculinos, e também traz à luz na relação de poder social entre grupos sociais, na qual os homens são os estabelecidos, e as mulheres as “outsiders”.

... onde quer que sejam jogados os games parecem ser um espaço de relações de poder que são justificadas pelas diferenças entre homens e mulheres atribuindo aquelas habilidades diferenciadas, ao mesmo tempo em que valorizam um grupo, menosprezam o outro, levando este a sua própria desqualificação. (...) Ou seja, os meninos como estabelecidos se auto-intitulam como os que jogam melhor, como os que sabem, defendem aquele espaço como só deles. As meninas são constituídas pelo grupo novo que está entrando naquele espaço que se constitui como ameaça ao poder dos já estabelecidos.

Então, ao relacionar mulheres e jogos, frequentemente duvida-se da participação delas, isto é, acredita-se que elas não fazem tanta parte como homens. Entretanto, em 2016, segundo a Pesquisa Gamer Brasil¹², 52,6% mulheres declararam jogar algum jogo eletrônico. Um número que aumenta desde a pesquisa de 2013 desenvolvida por eles, uma vez que neste ano de 2013, apenas 41% das mulheres declararam jogar jogos eletrônicos, enquanto 59% homens afirmaram. Embora o discurso seja que o lugar da mulher seria “na cozinha” ou “lavando louça”,

¹¹ Termo que vem da palavra inglesa “*stalk*”, que seria o ato de perseguir, aproximar-se sem ser notado. Na internet, o termo é utilizado para buscar informações sobre a vida íntima de alguém, surgindo de diversas maneiras e podendo se exibir até no mundo físico.

¹² Disponível em: <<https://www.pesquisagamebrasil.com.br/>>. Acesso em: 24/02/2018.

o mundo dos jogos eletrônicos mostra-se mais um ambiente, no qual as mulheres têm interesse de acesso e participação.

Posto isso, vamos tratar em seguida do game *League of Legends*, que hoje se constitui em um dos mais jogados no mundo, vamos analisar a trajetória e performance das personagens e jogadoras no cenário nacional.

2. LEAGUE OF LEGENDS

Em 1998, o gênero *MOBA* (*multiplayer online battle arena*) – que significa arena de batalha online com múltiplos jogadores, em tradução direta, aparece pela primeira vez, de uma forma diferente, que ainda teria muitas mudanças. Surge através de um jogo chamado *StarCraft*¹³, no qual um fã chamado *Aeon64* criou um mapa com estratégia em tempo real, na qual os jogadores controlavam um personagem e lutavam contra um time (desta vez, que eram controlados por computadores) em uma única rota linear, cujo objetivo era destruir a base inimiga.

A partir disto, o fundamento para o gênero *MOBA* se estabeleceu, sofrendo notáveis evoluções. A empresa Blizzard lança o próximo jogo de estratégia em tempo real, chamado *Warcraft III*. Inspirado pelo *Aeon64*, o editor deste mapa, desenvolve o chamado *Defense of the Ancients* (que em breve seria encurtado para DotA).

Diferente da primeira versão, o DotA possuía três rotas que conectavam as bases entre si (linhas vermelhas na parte superior, meio e debaixo do mapa), possuindo áreas ao redor chamadas “jungle” (tradução: selva) sendo áreas neutras com monstros para serem abatidos (pontos vermelhos, amarelo e verdes nos mapas).

Figura 6 – Imagem do mapa do jogo DotA.



Fonte: <<https://gaming.stackexchange.com/questions/79156/where-can-i-get-a-high-res-terrain-map-for-dota-2>>. Acesso em: 6 de janeiro de 2018.

¹³ Disponível em: <<https://venturebeat.com/2014/09/01/the-history-of-mobas-from-mod-to-sensation/>>. Acesso: 6 de janeiro de 2018.

A partir do DotA, o gênero MOBA se estabeleceu neste modelo que segue acima, sendo responsável por unificar e formar o gênero.

League of Legends, é um jogo digital grátis para computador desse mesmo gênero. Ele surge quando um desenvolvedor do DotA, chamado *Feak* sai da empresa para formar a Riot Games, e criar e seu próprio jogo. Apesar da inovação criativa, o LoL é extremamente semelhante em estilo ao DotA, contudo, foi desenvolvido e publicado pela empresa *Riot Games* e lançado em outubro do ano de 2009.

De 2009 para cá, o jogo cresceu em quantidades significativas, uma vez que segundo informação divulgada pela empresa, 27 milhões de pessoas jogavam diariamente¹⁴ no ano de 2014. Atualmente, o LoL é um dos jogos mais populares para computador, tendo em 2016, ultrapassado a marca de 100 milhões de jogadores¹⁵.

De tal forma, possui um cenário competitivo nas várias regiões do mundo, tais competições são presenciais entre e nos países. Os torneios mundiais começaram efetivamente no ano de 2011, sendo a partida final na Suécia, na qual o primeiro lugar ganhou cerca de 50 mil dólares, a partir daí, a tradição de ter um torneio mundial por ano se estabeleceu, tendo assim um total de 8 campeonatos mundiais, cuja premiação ultrapassou os 4 milhões de dólares¹⁶, o do corrente ano, foi realizado na Coreia do Sul, lugar de origem dos maiores ídolos do LoL.

2.1 PERSONAGENS

O universo do LoL está sempre em expansão, com novos personagens e mundos fictícios sempre surgindo, com uma história intrigante e envolvente para os fãs e comunidade.

14 Disponível em <<http://www.eurogamer.net/articles/2014-01-28-lol-27-million-people-play-it-every-day>>. Acesso em: 06 de janeiro 2018.

15 Disponível em: <<http://mycnb.uol.com.br/noticias/4623-riot-diz-que-league-of-legends-tem-100>>. Acesso em: 06 de janeiro de 2018.

16 Disponível em: <http://www.espn.com.br/noticia/736116_premiacao-do-mundial-de-league-of-legends-ultrapassa-us-4-milhoes>. Acesso: 6 de janeiro de 2018.

O game proporciona ao time um arsenal de 136 personagens disponíveis para jogar mediante a estratégia para cada disputa, até agosto de 2018, cerca de 89 personagens são homens, enquanto o restante, 48, são mulheres, cada um com habilidades, especialidades e funções diferentes.

Entretanto, para compreender melhor, é importante separá-los em dois tipos: humanos e não-humanos. É possível analisar, também, os modelos e tipos de mulher que a empresa desenvolvedora reconhece como mulher e como as suas histórias são contadas.

Quando se analisa as *splash arts* (desenhos desenvolvidos pela equipe do jogo, que são uma representação do personagem) com mais atenção todos os personagens, nota-se que estas possibilidades acabam sendo reduzidas e seguindo um padrão, especialmente quando se diz respeito às personagens femininas.

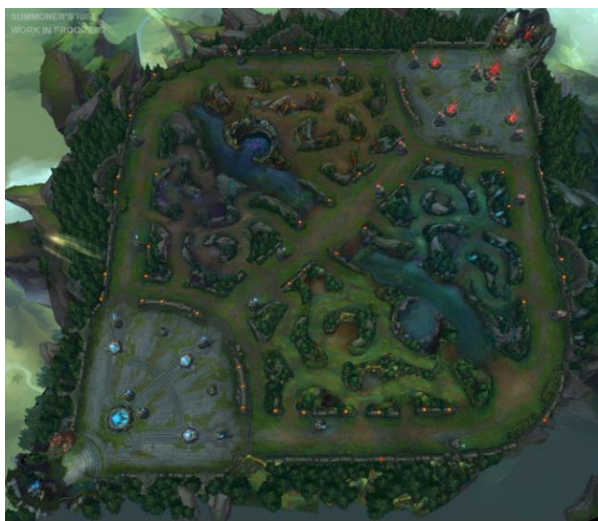
Assim como situações discutidas em outros jogos, o LoL não fica de fora quando diz respeito a sexualização feminina, seja através da utilização de roupas minúsculas, ou justas demais. Rodrigues (2012) elabora um infográfico, que informa que neste período, enquanto o jogo tinha somente 117 personagens, tendo somente 40 femininas, 65% das personagens apresentavam graus de nudez, e mesmo que algumas não apresentavam, ainda possuíam roupas apertadas em uma tentativa de demarcar suas curvas. Este número não se repetia com os personagens masculinos, na qual era algo que acontecia com 31% dos personagens.

2.2 OS MODOS DE JOGOS E O SISTEMA DE ELO

Existem três modos de opção para se jogar dentro do LoL, sendo eles: *Summoner's Rift*, *Twisted Treeline* e *Howling Abyss*. Primeiro, é necessário explicar o sistema para jogar, uma vez que, quando se cria uma conta no site oficial do LoL, a sua conta começa do nível 1, isto é, a cada partida jogada, ganha-se uma porcentagem de experiência, que permite a evolução para o próximo nível. Quando o jogador chega ao nível 30, são liberadas um modo de fila chamado “ranqueadas”,

que serão explicadas mais tarde. No final do ano de 2017¹⁷, a Riot Games lançou uma atualização que permite que os jogadores passem do nível 30 (que era o limite), de tal forma que não há limitações para os níveis.

Figura 7 – Visão geral do mapa de Summoner's Rift.



Fonte: <<http://www.surrenderat20.net/p/summoners-rift-update-preview.html>> Acesso em: 6 de janeiro de 2016.

O modo mais popular¹⁸ entre os jogadores é o *Summoner's Rift*, que segue o modelo tradicional do gênero MOBA, possuindo três rotas na diagonal, em direção à base inimiga. Como diz os desenvolvedores do jogo, na sessão para iniciantes: “Cada rota é defendida por três torres e um inibidor enquanto o nexus é protegido por um par de torres. Ambos os lados do mapa têm uma selva grande que proporciona efeitos poderosos”¹⁹. As partidas em Summoner's Rift são compostas entre duas equipes, azul e vermelha, com cinco componentes cada, sendo o objetivo principal, destruir a base e o nexus inimigo.

Twisted Treeline, por sua vez, é diferente, uma vez que possui apenas duas rotas e as equipes são compostas por três jogadores cada. Existe ainda, uma selva, além do acréscimo de altares que podem ser capturados por equipes e garantem poderes especiais.

¹⁷ Disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt/news/game-updates/features/indo-alem-do-nivel-30>>, Acesso: 06 de janeiro de 2018

¹⁸ Disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/>>. Acesso: 6 de janeiro de 2018

¹⁹ Disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/game-modes/summoners-rift>>. Acesso: 6 de janeiro de 2018

Este mapa, por sua vez, é descrito desta forma pelo site: “Um mapa menor que Summoner’s Rift, Twisted Treeline tem configuração horizontal, com duas rotas flanqueando uma área neutra. Duas torres estão posicionadas ao lado de cada rota, e o nexus é defendido por uma única torre”²⁰

Diferente dos outros modos, existem dois altares capturáveis que dão bônus à equipe que obtém controle deles. Quando uma equipe captura o altar, ele fica indisponível para “capturação”, sendo liberado depois de um tempo para caso a equipe inimiga consiga contestar e capturar o altar.

Figura 8 – Visão geral do mapa Twisted Treeline



Fonte: <<https://www.mobafire.com/league-of-legends/build/vooshas-challenger-guide-to-twisted-treeline-348822>>. Acesso em: 6 de janeiro de 2018.

O mapa *Howling Abyss* possui duas bases que estão ligadas através de uma única ponte, que é defendida por duas torres e um inibidor. Não possui nenhuma selva ou território neutro, possuindo um sistema completamente diferente dos outros, uma vez que são partidas que tendem a serem mais rápidas e é baseada num sistema de “mata-mata” e batalhas em time.

²⁰ Disponível em: <<https://br.leagueoflegends.com/pt/game-info/game-modes/the-twisted-treeline/>>. Acesso: 06 de janeiro de 2018

Figura 9 – Visão geral do mapa Howling Abyss.



Fonte: < <https://boards.na.leagueoflegends.com/en/c/gameplay-balance/f9a9Vr5g-riot-is-it-possible-to-make-the-howling-abyss-more-toaster-friendly> > Acesso em: 6 de janeiro de 2018.

No mapa Summoner's Rift e Twisted Treeline é possível escolher entre partidas amistosas ou competitivas (ranqueadas), sendo o primeiro modo, partidas mais casuais, isto é, não existe nenhuma recompensa diferenciada, é apenas por diversão, para treinar algum personagem ou para os jogadores que não querem competição.

Enquanto as ranqueadas permitem aos jogadores a participarem de um *ranking* dentro do servidor regional em que se joga. Antes de explicar o funcionamento deste ranking, é necessário a compreensão de dois termos dentro do jogo: Pontos de Liga (PdL) e *Matchmaking Rate* (MMR).

Pontos de Liga trata-se de um dado visível aos jogadores, que podem variar entre 25 até 15 pontos. A quantidade de PdL ganha, depende do MMR, que se trata de um cálculo e análise de acordo com seu desempenho individual a partir da quantidade de vitórias e derrotas em partidas. Isto é, caso o jogador ganhe muitas partidas seguidas, o seu MMR está alto, consequentemente ele ganhará mais PdL, ou seja, se ele perde muitas partidas, o MMR está baixo, fazendo com que ele perca mais PdL.

O *ranking* do jogador é obtido quando ele faz uma melhor de 10 partidas, sendo posicionado em algum *tier* (ou elo) – uma espécie de título, como um sistema de classificação crescente de acordo com o nível de habilidade do jogador, isto é:

Bronze, Prata, Ouro, Platina, Diamante, Mestre e Desafiante – de acordo com a quantidade de partidas ganhas e seu MMR, entretanto, sendo a maior divisão possível de ser conquistada nesta primeira classificação, o tier Ouro.

Dentro de cada elo, exceto Mestre e Desafiante, existem cinco divisões, por exemplo, Bronze V, Bronze IV, Bronze III, Bronze II, Bronze I. Este mesmo sistema de divisões se aplica somente aos elos, Prata, Ouro, Platina, Diamante, uma vez que o Mestre e Desafiante são os elos mais altos, há somente uma divisão, que não possui limite de PdL, quanto mais partidas ganhar, maior a sua liderança. Para chegar ao Desafiante, o jogador precisa possuir uma quantidade de PdL maior que a última pessoa – de uma quantidade de 200 jogadores que estão no Desafiante – a partir daí, com uma rotação diária, haverá um recálculo de PdL, possibilitando a promoção ou rebaixamento do jogador.

Nos outros tiers, como o Bronze, Prata, Ouro, Platina e Diamante, toda vez que um jogador chegar a 100 Pontos de Liga, ele faz uma melhor de três ou melhor de cinco, caso ele esteja numa promoção de elo. Por exemplo, se um jogador estiver na divisão Prata III, conseguir 100 PdL, ele irá fazer uma melhor de três partidas para subir para o Prata II. Entretanto, se ele estiver no Prata I, é necessário que o indivíduo jogue cinco partidas, na qual ele deve ganhar três partidas para subir para o Ouro V. Importante ressaltar que, se caso o indivíduo perca muitas partidas seguidas, chegando ao total de 0 PdL, ele pode ser rebaixado entre divisões e elos.

2.3 POSIÇÕES E FUNÇÕES

A título de esclarecimento, torna-se necessário explicar determinados aspectos do jogo e como ele acontece. Como já foi estabelecido, o LoL se trata de um jogo de equipe, desta forma, cada jogador tem a possibilidade de escolher sua função a desempenhar dentro de um time, ou seja, é comum existir algum tipo de especialização em uma função dentro do jogo.

As funções (ou posições) que se dão no jogo são as seguintes: topo, meio, caçador, atirador e suporte (estes dois ficam tradicionalmente na rota inferior do

mapa). Como por exemplo, o atirador geralmente é uma das maiores fontes de dano dentro de uma partida, porém para isso, precisa-se de recursos e ajuda, sendo necessário o auxílio de um suporte para suprir tais necessidades. O caçador, é a única posição que não fica em nenhuma das três rotas, mas fica responsável por orquestrar e manter a surpresa e pressão do jogo através de ataques surpresas pelas selvas.

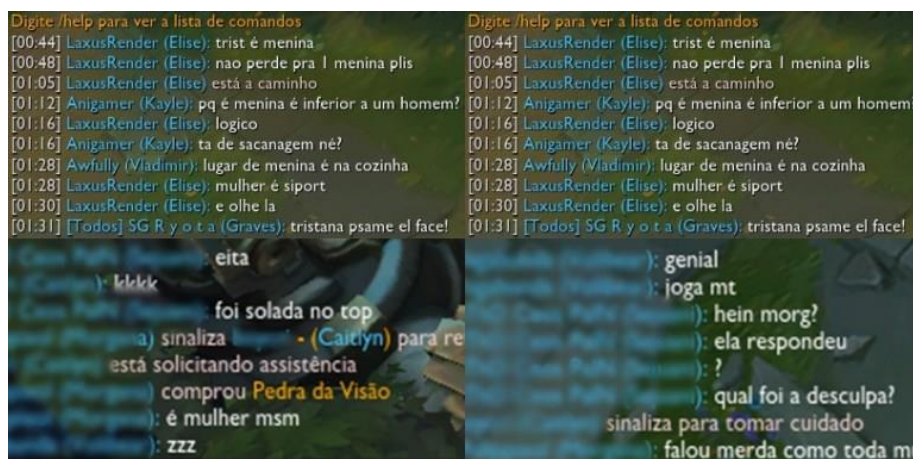
Arelado a isto, junto com a escolha dentro do arsenal de personagens, tem-se uma variabilidade e disponibilidade enorme de estilos de jogar, que podem ser mais agressivos e ousados, ou mais passivos e cautelosos. Cabe ao jogador, decidir qual personagem dentro da sua posição escolher.

2.4 SISTEMA DE COMUNICAÇÃO E DENÚNCIAS

No ambiente do LoL existem sistemas de *chat* em texto, na qual os “*nicks*” – uma espécie de nome escolhido pelo jogador – de todos ficam visíveis. O chat, durante uma partida, pode ser configurado de duas maneiras, uma para somente visualizar as conversas entre aliados, e outra na qual pode haver comunicação entre adversários – este é separado, sendo necessário ativar caso seja interesse do jogador.

O chat permite a comunicação de diversas formas, seja entre a equipe para desenvolvimento de estratégias e táticas, às vezes provocações esportivas entre os adversários, ou “papo furado”. Possibilita ainda conhecer os adversários, e até estabelecer laços de amizade, do mesmo modo pode ser usado de forma negativa, que se mostram através de comportamentos tóxicos, agressões verbais, etc.

FIGURA 10 – Exemplo de comentários.



Fonte em: <<http://cabanadoleitor.com.br/o-machismo-sem-limites-em-league-of-legends/>>. Acesso em: 23 de fevereiro de 2018.

Quem se sente agredido, pode ao fim de cada partida ter a possibilidade de fazer uma denúncia contra o(s) jogador(es), cuja postura corresponde aos exemplos de negatividade atribuídos pela empresa, seja este indivíduo aliado ou adversário. Exemplos de negatividade incluem: comportamento ofensivo, racista, xenofóbico, homofóbico, perder a partida de propósito ou ajudando o time adversário, não ajudar o time, se recusar a jogar²¹.

Esta denúncia, por sua vez, será enviada para o sistema da Riot Games, que passará por um processo de análise, para averiguar se o jogador tem demonstrado ou possui este comportamento negativo com frequência. No caso de ser um comportamento frequente, o jogador pode ter sua conta suspensa temporariamente, ou pior, permanentemente banida de acordo com a gravidade de suas ações.

A empresa, atualmente, aumentou o número de campanhas institucionais com objetivo de diminuir comportamento tóxicos e posturas negativas entre si,

21 Disponível em: <<https://support.riotgames.com/hc/pt-br/articles/201752884>>. Acesso em 20 de janeiro de 2018

buscando que os jogadores mantenham o foco e paciência durante as partidas, uma vez que no calor do momento, existem jogadores que utilizam do chat para agirem de forma negativa e culpar outros jogadores. Segundo a Riot Games:

Estatísticas mostram que o desempenho das pessoas piora MUITO quando as mesmas estão sendo vítimas de toxicidade. Sentir que tá perdendo um jogo já é ruim, e quando você adiciona comportamento negativo à isso... o desempenho do jogador vai ladeira abaixo.²²

Além da denúncia no fim das partidas, pode-se recorrer ao sistema de suporte da Riot Games através do site oficial, na qual o indivíduo pode fazer um tíquete, isto é, uma denúncia ou reclamação mais completa e detalhada do acontecimento, caso seja o desejado. O diferencial desse método de denúncia, é que as mensagens enviadas serão respondidas por um funcionário da empresa, responsável por cuidar de casos e situações da comunidade.

Não somente nos chats entre as conversas acontecem essas situações, uma vez que, o LoL possui um sistema de amizade, que muito se assemelha a uma rede social como o Facebook, que permite adicionar, remover e até bloquear usuários. Quando se adiciona alguém na lista de amigos, é possível conversar como um bate-papo tradicional. Mais tarde, veremos como esse outro tipo de chat pode ser utilizado negativamente por jogadores dentro do jogo.

²² Disponível em: <<https://support.riotgames.com/hc/pt-br/articles/201751874>>. Acesso em: 6 de janeiro de 2018.

3. METODOLOGIA E PERFIS DAS ENTREVISTADAS

Tendo em vista investigações feministas focam em como transformar a vida social das mulheres através da justiça social, as pesquisas precisam examinar relações de poder na produção de conhecimento (CHANTLER; BURNS, 2017).

A noção de que vivemos em uma sociedade com formas de opressões variadas, é importante segundo Harding (apud CHANTLER; BURNS, 2017) ter em mente as diferentes perspectivas e narrativas baseado nas experiências, para contestar o relato dos dominantes. Além de valorizar e dar espaço para as vozes das mulheres, mulheres possuem experiências que muitas vezes são esquecidas na produção no conhecimento, especialmente quando se diz respeito às que acontecem no ambiente virtual. Portanto, faz-se crucial compreender as narrativas dessas mulheres, “como meio de elucidar relações de gênero, a “voz” ou a experiência desempenha um papel central na metodologia feminista.” (CHANTLER; BURNS, 2017).

Quando se discute voz, uma autocrítica surgiu depois da análise dos dados, na qual a ausência de perguntar a raça ou etnia deveria ter sido averiguada, uma vez que é importante compreender ainda mais quais vozes estão sendo representadas ou silenciadas, até por que torna-se importante entender se é uma experiência de uma mulher branca, negra, índia, enquanto seu lugar de fala.

Embora alguns pesquisadores discordem, tem-se tornado mais comum relacionar a conexão de práticas no mundo real (off-line) e o virtual (online), visto que, as práticas

existem no tempo e no espaço e se movimentam ou “viajam” através do tempo e do espaço. Hoje, de modo geral, o que fazemos online está intimamente ligado a coisas que fazemos off-line, estendendo-se desde o passado para o futuro (p. ex., o que abordamos nos blogues ou inserimos em nossos perfis) (LANKSHEAR et al, 2017).

É possível reconhecer a Internet, e o LoL como um espaço de afinidade (GEE apud LANKSHEAR et al, 2017), e isso pode se tratar tanto de espaços virtuais

como reais. Um espaço de afinidade remete a espaços sociais desenvolvidos para atender sujeitos que possuem o mesmo interesse ou afinidade, onde os indivíduos podem adquirir conhecimento, interagir.

Perante a metodologia proposta, que seria as entrevistas e aplicação de questionário, primeiro se fez necessário achar as mulheres que jogam o LoL. Para isto, recorrer às redes sociais foi um instrumento determinante para este trabalho. Por participar de um grupo feminino para jogadoras do LoL, intitulado “Guardiãs de Runeterra”, que possui um sistema de verificação dos perfis que solicitam para entrar para evitar contas “falsas”.

Acabamos por escolher este grupo como um meio para divulgação da procura de entrevistas através de uma publicação, na qual houve a necessidade de ser através de programas de voz gratuitos, que funcionam como uma ligação de telefone, tais como o Skype, TeamSpeaker, Discord e até Whatsapp em alguns casos, na qual foram gravadas, para poder transcrever em seguida.

A utilização de programas de voz é comum, especialmente em pesquisas relacionadas com jogos online. Uma vez que, a distância é um fator que torna impossível a interação face a face. Pela Internet, muitas coisas são possíveis, especialmente se comunicar com pessoas à longa distância e do outro lado do país. Apesar de ser no território livre da internet e mediante a evolução que os games apresentaram nos últimos 20 anos, algumas narrativas são reproduzidas quando diz respeito a mulher e ao seu desempenho neste ambiente. De antemão, registramos ainda que as pessoas entrevistadas para este trabalho, foram convidadas a participar, ficando livres para determinar data e hora para isso.

Quanto às dificuldades, para desenvolvimento da pesquisa uma delas se refere a existência de poucos artigos, pesquisas e trabalhos realizados no país, a maioria deles em inglês, para os fluentes, não é problema nenhum ler um trabalho no idioma. Entretanto, muitos desses trabalhos são em sites na qual para a leitura completa são necessários pagamentos em dólar, seja pagando pelo artigo completo ou uma espécie de “mensalidade” (ProQuest, Sage Journals), felizmente, alguns outros sites que disponibilizavam, davam acesso à estudante de universidades variadas, alguns no qual a Universidade Federal da Paraíba tinha acesso, outros não.

Quando a publicação convidando meninas interessadas em participar de uma pesquisa sobre o LoL foi feita, mais de 50 garotas se voluntariaram. Enquanto para amostragem seriam necessárias somente 10 garotas, algo que eu acharia que seria difícil de conseguir, mas quando voltei alguns minutos para o computador e verifiquei a publicação, percebi que a quantidade tinha extrapolado nossa expectativa.

Entretanto, ao entrar em contato com várias, muitas não responderam as mensagens para marcar um horário e data para podermos fazer a entrevista. Dito isso, as escolhidas foram por ordem de publicação, e se caso alguma não respondeu, eu seguia para a próxima da lista. Caso a menina não tivesse maneira de fazer uma entrevista por voz, escolhi por não entrevistar, uma vez que, acredito que por comunicação oral, a conversação e a transmissão de informação é mais verídica e sincera.

O universo ao qual se volta esta pesquisa não foi de todo desconhecido, porque de certa forma participamos dele há algum tempo, seja como expectadora, seja como jogadora por diversão e entretenimento. É por assim dizer, um universo lúdico e dos novos tempos, são os novos “brinquedos” que chegaram aos lares das famílias de classe média, desde meados do século passado.

A princípio pensou-se que teríamos mulheres que jogavam usualmente o LoL no servidor brasileiro, no entanto, no decorrer do trabalho, vimos que outros tipos de games são jogados também, embora o LoL, seja o que com mais frequência elas joguem. A entrevista teve como base um questionário²³ composto por 26 perguntas. Os questionamentos propostos visavam compreender suas experiências e narrativas, cada garota contou um pouco de sua vivência e história no universo de League of Legends, ou envolvimento com o jogo de alguma forma. O resultado obtido é do que trataremos na próxima parte.

É importante esclarecer que, para facilitar a narrativa das entrevistadas, foram escolhidos nomes de personagens do próprio LoL, que de forma nenhuma correlacionam com seus nicknames escolhidos no jogo, e que são somente para ajudar a deixar claro de quem era a fala que estava sendo dita durante o trabalho. A

²³ Que está disponível no Anexos.

decisão dos nomes escolhidos se deu pela ordem alfabética, seguindo a lista de campeões femininos disponíveis, e seus respectivos nomes.

Dentre as 10 meninas entrevistadas são jovens mulheres que se situam na faixa etária dos 18 aos 25 anos; uma tem 18 anos, quatro estão com 19 anos de idade, duas 21 anos de idade, as demais entre 22 e 25 anos de idade. Quanto à escolaridade, a maioria delas, cerca de 6 meninas, falaram que estão com o curso superior em andamento e mais na frente, algumas relatam que diminuíram as quantidades de horas gastas com jogos por causa dos estudos, já que elas veem a educação como uma prioridade. As outras quatro meninas restantes possuem ensino técnico, ensino médio completo e incompleto.

Sobre a renda, a maioria (8 meninas) afirmou ou declarou que não possui nenhum tipo de renda, sendo sustentadas por algum membro familiar. Apenas duas indicaram que possuem rendas, sendo uma renda de até um salário mínimo, enquanto a renda da outra, seria entre um e três salários mínimos.

Tabela 1- Faixa etária

IDADE	18-19	20-22	+22
	5	4	1

Fonte: Elaborada pela autora

Tabela 2 - Escolaridade

ESCOLARIDADE	Ensino Médio Incompleto	Ensino Médio ou Técnico completo	Ensino Superior andamento
	2	2	6

Fonte: Elaborada pela autora

Tabela 3 – Renda

RENDA	Sem renda	1 salário	Acima de 1 salário
	8	1	1

Fonte: Elaborada pela autora

A título de investigação e interesse, perguntar sobre o tempo gastam com outros jogos pareceu se encaixar, enquanto duas indicaram que não jogam mais nada além do LoL. Três outras afirmaram que começaram a jogar muito cedo na infância, na faixa dos cinco anos, ou como afirmou uma: “desde que me entendo por gente”. A que começou a jogar mais recentemente, se deu há três anos. Quanto as quatro restantes, afirmaram jogar há mais de quatro anos.

Por outro lado, quando se diz sobre o LoL, apenas duas afirmaram jogar desde 2012, isto é, praticamente desde o lançamento do jogo, visto que ele saiu em 2011. Quatro meninas responderam cinco ou mais de cinco anos, e duas jogam há três anos, outra afirmou jogar há quatro anos. A mais nova no jogo começou em 2016, isto é, há dois anos.

Por pouca diferença, cerca de quatro meninas foram apresentadas ao LoL através de amigos, enquanto três outras conheceram a partir de um ex-namorado. As duas restantes, entraram em contato com o jogo através de um namorado da irmã, e a outra através de um menino que gostava na época da escola.

Tabela 4 – Quantos anos jogam

Entrevistadas	Quantidade anos	
	Outros	LOL
Ahri	-	5
Camille	20	6
Diana	3	3
Elise	6	6
Fiora	+5	+5
Illaoi	+5	3
Janna	4	+5
Karma	14	5
Leona	8	2
Morgana	-	4

Fonte: Elaborada pela autora

No jogo, por existir diversas funções e especialidades (topo, selva, meio, suporte e atirador), a maioria, com quatro meninas, responderam ser suporte. Especialidade que geralmente é vista com maus olhares, por ser uma espécie de

“babá” do time ou de outra classe, geralmente os atiradores. Duas meninas indicaram que são suporte, mas que estão no processo de adaptação para outra especialidade, sendo elas: atirador e meio. Além de outra menina, que costumava jogar na posição selva, mas por sua preferência, decidiu ser suporte. Enquanto, somente uma se classificou como atirador. Essa questão é problemática, embora o senso comum de que mulheres só jogam de suporte tenha se reproduzido na comunidade, não se pode concluir ou afirmar isto ser verdadeiro, visto que se trata de uma amostra pequena perante o número de jogadoras que deve existir.

Quando se discute o elo das meninas, três delas se encontram no Prata, enquanto outras três se encontram no Platina, uma é Ouro e outra é Diamante. Uma delas está sem computador no momento, além disso tem que trabalhar e estudar. Uma menina falou que não joga ranqueadas, não possuindo elo.

Junto a isso, é impossível não deixar de lado a quantidade de tempo diário que elas atribuem ao jogo. A única menina Diamante afirma gastar dezoito horas diárias jogando LoL. As outras respostas, apontam que as meninas chegavam a jogar entre quatro ou mais de cinco horas durante o período de férias, duas afirmando que pararam de jogar tanto devido aos estudos da faculdade, ocasionando, junto com a resposta de duas meninas que afirmaram dedicar, no mínimo, uma hora diária em período de aula.

A respeito de preferir jogar partidas normais ou ranqueadas (competitivas), quatro meninas responderem preferir jogar partidas normais, além de duas, uma que prefere jogar partidas normais também, porém neste caso, por sentir que tem menos responsabilidades enquanto joga e a outra, jogando enquanto tem tempo, independentemente do tipo. Tem uma entrevistada que prefere jogar ranqueada enquanto está sozinha, mas quando está com amigos, prefere jogar partidas normais. Somente uma tem preferência pelas partidas ranqueadas. Uma única entrevistada diz que não tem preferências, porém diz: “amigo é bom, porque eles jogam sem reclamar” (entrevista)

Dessa vez, a maioria, ou seja, nove meninas, responderam que preferem jogar com amigos. Novamente, sendo a única menina diamante se destacando, por preferir jogar sozinha na maior parte do tempo e por ter falado que dedica muito tempo diário ao jogo.

3.1 NARRATIVAS COMPARTILHADAS

A segunda metade das perguntas da entrevista entram no objeto e no tema o qual busco discutir, isto é, o machismo presente no League of Legends, como as mulheres lidam com isso e quais suas experiências como jogadoras.

Das dez jogadoras, todas afirmaram que alguém já foi machista com elas ou que elas presenciaram alguma forma de machismo enquanto jogavam. Cada experiência de uma maneira diferente, mas no fim, as pessoas que fazem as agressões reproduzem um padrão naturalizado e estereotipado: de que mulheres não jogam bem por ser mulheres ou de que seus lugares são na cozinha.

Em uma situação, uma das jogadoras estava aprendendo uma posição diferente, no caso jogando de atirador, e o(a) jogador(a) que estava jogando de suporte desconectou-se da partida, algo comum que acontece por ser um jogo on-line e que requer conexão de internet contínua para andamento da partida. Dessa forma, ficaram os outros quatro jogadores jogando contra cinco jogadores. Diante dessa situação, a entrevistada diz “meu suporte caiu [do jogo], e eu fiquei sozinha na lane, o jungle e o toplaner ficaram me xingando muito” (entrevista)²⁴, saindo-se a culpada, segundo seus companheiros e equipe, por um problema que não era nem dela, era um problema de conexão de outro jogador. E ela, acabou tendo que ler: “volta para a cozinha, para parar de jogar [de atirador], porque aqui não era meu lugar” (entrevista)²⁵

Outra jogadora conta que, em 2013, ela lembra-se de estar jogando em alguma posição diferente da sua habitual, que é suporte, e estava jogando na posição de meio. E, os outros jogadores começaram a falar as mesmas coisas: “vai lavar a louça, o lugar de mulher é na cozinha” (entrevista)²⁶, sua reação aos comportamentos dos aliados pode ser vista de forma negativa, mas mostra como um comportamento negativo (e machista) pode ocasionar uma partida pouco divertida

24 Entrevista concedida por CAMILLE. Entrevista 2. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

25 Entrevista concedida por CAMILLE. Entrevista 2. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018

26 Entrevista concedida por AHRI. Entrevista 1. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018

para todos. Uma vez que, ela afirma que: “eu só fiquei ‘irritadona’ e continuei jogando, na verdade, comecei a *feedar*²⁷ propositalmente”²⁸

Uma jogadora me conta uma situação parecida, porém com mais detalhes do acontecimento, ela diz:

(...) Eu tava jogando com amigos, e o cara estava de *adcarry*²⁹, e eu tava de suporte, e aí ele não jogava bem, tava *feedando*, fazendo coisa errada, e eu na minha, fazendo meu trabalho. E ele começou a colocar a culpa em mim, dizendo que eu não estava defendendo ele, meus amigos foram tentar me defender: “pô, aprende a jogar antes de falar mal dos outros” e ele começou a falar que eu era a puta deles, que eu dava pra eles me defenderem, mandou eu voltar pra a cozinha, que era o meu lugar(...) (entrevista)³⁰

Nesse caso, Fiora diz que, ela e seus amigos, fizeram uma denúncia no final da partida e um dia depois, recebeu o *feedback* de que alguém tinha recebido uma punição. Ela possui um nickname em inglês, diz que a escolha é porque: “então não dá pra saber que é mulher, daria pra sofrer muito mais *hate*³¹ [ódio] do que eu sofro”. Ela relata como quando seus amigos tentam defender, o agressor sempre responde: “ah, é namoradinho dela, tá carregando ela, porque ela dá a bunda pra eles”. Ter alguém para defender ou ajudar numa situação de agressão dentro do LoL parece ser pior, servindo como mais um meio para insultar uma mulher.

Em uma situação semelhante, a jogadora Karma³² diz que estava tendo que lidar com um jogador que estava jogando mal também, mas ela estava sozinha, não tinha amigos para defender. Ela jogava de suporte, e o seu companheiro de rota, o atirador, que não estava em seu melhor desempenho, falou, então, que a

27 *Feedar*, uma palavra aportuguesada do inglês “*feed*”, que seria morrer de propósito para atrapalhar seu time e, de certa forma, ajudar o time inimigo. É um comportamento cabível de punição segundo as regras da Riot Games.

28 Entrevista concedida por AHRI. Entrevista 1. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

29 Atirador

30 Entrevista concedida por FIORA. Entrevista 5. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

31 Novamente, mais outra palavra em inglês, mas que também possui um conceito quase que informal, próprio da comunidade gamer, que é quase semelhante a “*trash talk*”, outra palavra comum, que é uma forma de insultar em eventos de esportes e de games, tanto para intimidar quanto para “humor”.

32 Entrevista concedida por KARMA. Entrevista 8. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

culpa era dela que ele estava jogando mal. Nesse caso, o resto do time não fez nada e acabou que ao fim, depositaram a culpa nela, que possuía um nick claramente feminino na época.

Ela também, presenciou uma vez, uma outra menina estava jogando no meio, e não conseguia jogar tranquilamente, uma vez que, o caçador inimigo – responsável por manter as pressões nas rotas através de ataques surpresas – estava sempre em sua rota, enquanto o caçador aliado deveria ajudar a aliviar a pressão de alguma forma. Elas perderam o jogo, mas a culpa era da jogadora do meio, que foi alvo de ofensas e as tradicionais “lavar a louça, lugar de menina não é aqui”.

O excesso de liberdade de expressão que a internet fornece, acaba por causar a sensação de “liberdade” para falar o que se deseja, mesmo que seja um discurso de ódio, uma apologia ao crime. E, passivamente, se acata respostas do tipo: “são *trolls*” (isto é, pessoas que tentam fazer comentários irrelevantes ou que apenas gerariam mais discussão a fins de entretenimento), “a internet é assim”. E mesmo que a maioria das pessoas consideram estas “brincadeiras” com algo de mal gosto ou desnecessária, elas deveriam ser consideradas como pouco importantes. Mas, quando as mulheres se mostram ofendidas, são vistas como sensíveis demais ou que estão exagerando, isso nada mais é do que tornar inválido as emoções da vítima e as consequências ao agressor. (CHANCHALL, 2013).

It's easy to see how a misconception of free speech that privileges male speech subjugates women. Since the use of public cyberspace depends on speech rather than physical presence, it is more specifically another method of limiting women's use of public space. When women go out in public, it is their physical presence that is registered, and then punished by street harassers. There isn't much a cyber harasser can do to target a woman simply for looking at a website or online content, but when she speaks, her presence is made known. While street harassers seek to take away women's right to occupy physical space, cyber harassers seek to take away women's right to a voice on the internet. (CHANCHALL, 2013, p. 6)

Dito isso, é importante registrar que as violências de gênero que ocorrem na internet são vistas de forma diferente. Isto é, são reservadas, uma vez que estão

separadas do mundo e da violência real contra mulheres. De acordo com Plou (2013), estes casos de violência não deixam de ser menos graves, nem perigosos quanto às aquelas recebidas na vida real.

Chanchall (2013) destaca, as respostas tradicionais às situações de assédios que acontecem por meio virtual. Uma das respostas acontece a partir da banalização do assédio, justamente por acontecer na internet, desconsiderando a ação como um fenômeno. Porém, nota-se que cerca de 70% dos indivíduos que sofrem assédios virtuais são mulheres (CITRON, 2009), é possível, então, assumir que se um gênero específico está sendo focado, trata-se de uma discriminação de gênero.

Outra situação que acontece entre as jogadoras, é que o time aliado ou inimigo podem dar continuidade à discussão iniciada e podem até agravar o nível de xingamento. Por ter tanto um chat interno entre aliados e um aberto para os dois times, qualquer um pode falar no chat “aberto” algo ofensivo e outro jogador, seja aliado ou adversário, pode responder, reproduzindo ou tentando defender.

Algo que a entrevistada Leona³³ destaca diz respeito ao que ela chama de “machismo velado”, que seria quando: “até mesmo amigos falando, quando eles veem uma menina jogando bem, sabe... Aí eles falam: “nossa, menina tá jogando bem” como se a questão dela ser menina influenciasse, sendo que só podia falar: “pô, uma pessoa jogando bem”, o que ela mostra, é como o que deveria ser um elogio acaba sendo uma reprodução do machismo, mesmo que não aparente.

Por fim, nessa questão, Morgana³⁴ destaca do quanto duvidam de sua habilidade e de seu elo, a entrevistada de elo Diamante. Na qual ela é chamada de “elojobada” ou “jobada”, que é uma expressão aportuguesada característica do LoL, que vem da expressão original “*eljob*”, que seria o ato de pagar – através de dinheiro ou qualquer forma de benefício – alguém para aumentar ou subir o elo da sua conta, podendo utilizar até a expressão “*elobooster*” para a pessoa que será responsável por melhorar o elo de alguém.

33 Entrevista concedida por LEONA. Entrevista 9. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

34 Entrevista concedida por MORGANA. Entrevista 10. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

Fazer *elojob* é algo proibido pelas regras do jogo, visto que, cada um possui o elo que representa sua habilidade e desempenho pessoal, pagar ou pedir para alguém aumentar o seu elo só dificulta a situação, pois quando o verdadeiro dono da conta volta a jogar nas filas ranqueadas, a sua habilidade não corresponde com o seu elo.

Morgana, cujo elo é o Diamante 1, ou seja, bastante alto comparado com a média dos jogadores sente na pele a desconfiança quanto à sua competência e desempenho.

Geralmente a pessoa, quando eu falo meu elo, a pessoa fica meio receosa, a primeira pergunta, normalmente é: quem te subiu? Se foi duo? Com quem você foi duo? Duvidam bastante da minha capacidade de subir solo. Quando é mulher, a pessoa sempre pergunta: com quem você subiu? Com quem você jogou? Ou só foi de suporte? Subir de suporte é fácil etc. (entrevista)³⁵

Esta desconfiança não é exclusiva à Morgana. A entrevistada Diana³⁶, em outro momento durante a entrevista, relata a mesma situação de ter sua habilidade questionada, quando mencionava o seu elo para alguém, sendo a primeira reação chamar uma mulher de “elojobada”, apenas por não reconhecer a capacidade individual de esforço, mecânica e cognição de uma mulher.

O assédio virtual, alerta Citron (2009), também é responsável por subestimar as capacidades femininas de conseguir suas conquistas pessoais na internet, diminuindo suas habilidades intelectuais, servindo também, como um instrumento para desencorajar as mulheres de seguirem profissões ditas do mundo da internet. Novamente, é algo centrado no gênero, uma vez que são as mulheres que sofrem com as mensagens de que deveriam voltar para a cozinha, que são ameaçadas, insultadas por serem do gênero feminino.

Ahri conta que ao verem que ela joga de suporte, homens ficam: “mulheres só jogam de suporte” ou como diz FIORA: “aí a pessoa pergunta: “Qual seu

³⁵ Ibidem

³⁶ Entrevista concedida por DIANA. Entrevista 3. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

elo? Joga suporte, né?”, algo que já foi dito que é uma problemática do jogo por muitos anos, diminuindo a própria classe do jogo e as meninas por quererem jogar com essa classe/posição.

Mas que a reação deles muda rapidamente: “depois que eles descobrem que eu jogo, eles ficam: nossa, que massa, bora jogar comigo, que incrível, você é a primeira [mulher] que conheço que joga! Aí tem os carinha lá, elo grande, sabe: “não, bora jogar, eu te carrego! Tem problema não” (entrevista)³⁷. Parecem ser faces diferentes do mesmo machismo, ter noção desses acontecimentos mostra a importância de destacar como existem dois tipos de reações a uma mulher jogando: ódio ou admiração excessiva. Ou eles vão amar ou odiar. Ou vão oferecer coisas para se aproximarem de meninas que jogam, quase que com segundas intenções de algo mais ou esperançosos de algo.

Fora do mundo dos games, outras formas de discriminações tomam espaço também, como diz Illaoi³⁸: “Na vida também, quando alguém da escola descobria que eu jogava, ficava me fazendo pergunta sobre o jogo para ver se eu realmente sabia, coisas que eles não faziam com homens. E falavam: você não joga não, você só quer atenção de macho” (entrevista)³⁹. Os gostos femininos são negados, como se ela tivesse que ocultar razões e motivos para jogar. Essa ação é comum e tradicional no universo gamer (e geek também), e que de certa forma, resume os interesses das mulheres para somente um objetivo: a atenção masculina. O que certamente não é o caso.

Somente duas meninas das entrevistadas falaram que não conseguiram perceber nenhum tipo de discriminação. Camille traz a justificativa de que ela não costumava, com suas próprias palavras: “espalhar para as pessoas que eu jogo”, mantendo como um segredo ou um gosto particular. E Karma diz que nunca percebeu discriminação diretamente direcionada a ela.

37 Entrevista concedida por AHRI. Entrevista 1. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

38 Entrevista concedida por ILLAOI. Entrevista 6. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

39 Ibidem

Das dez meninas entrevistadas, somente uma afirmou que nunca sofreu nenhum assédio durante o jogo ou no LoL. Todas as outras tiveram algum tipo de experiência que pode ser caracterizada como assédio, seja moral ou sexual.

Camille afirma que recebeu fotos íntimas de outro jogador, que não conhecia muito bem e muito menos não tinha pedido. Mas como o LoL possui um sistema de “amigos”, podendo adicionar outros jogadores. Funcionando como uma espécie de rede social para os jogadores, um jogador enviou um link durante a conversa, dentro do jogo, que possuía uma imagem íntima da genitália dele. Depois disso, ela excluiu e bloqueou o contato dele. Já aconteceu em uma escala menor, segundo uma jogadora entrevistada: “já fui assediada enquanto eu tava jogando na partida, tipo, o cara pedindo nudes, esse tipo de coisa, pedindo telefone...”⁴⁰ (entrevista).

Fiora confirma que

Já aconteceu de mais de um menino me adicionar no lol e conversar comigo, e ficar insistindo pelo Facebook, Whatsapp, outras redes sociais, pedindo por foto. Aí por exemplo, eu falava assim: “não vou mandar meu Whatsapp pra gente que eu não conheço”, aí ele fala: “mas nós podemos nos conhecer, e mandava uma foto dele. (entrevista)⁴¹

Os assédios podem possuir outra característica, mostrando-se através de insultos e ofensas, que podem possuir graus e intensidades diferentes. Como apontou Janna: “tinha um ex da minha amiga que me xingava à toa, mas não sei se levo isso à sério porque eu sou mulher ou uma grande brincadeira de mau gosto”. A mesma garota narrou ameaças e apologia ao crime feitos por uma outra: “era coisa do tipo: vou aí te estuprar, puta, vou te comer, manda nude piranha, fica esperta ou eu vou te estuprar” (entrevista)⁴².

40 Entrevista concedida por CAMILLE. Entrevista 2. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

41 Entrevista concedida por FIORA. Entrevista 5. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

42 Entrevista concedida por JANNA. Entrevista 7. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

Ameaças à segurança física da mulher são constantes, além de existirem ameaças de apologia ao estupro. Estes agressores, acabam levando mulheres à não se exibirem mais no mundo virtual, seja fechando blogs ou sites, seja evitando comunicar-se abertamente. Citron (2009) traz casos de como ameaças virtuais, afetaram na vida real das mulheres, com situações que mulheres evitaram sair de casa por causa das ameaças físicas que recebiam na internet, amedrontando-as.

Uma das meninas, Karma, possui uma experiência diferente por fazer transmissões online de suas partidas (*stream*), ela está mais propensa a pessoas saberem que ela é uma mulher, e ela afirma “Acho que sim, ainda mais por fazer stream, acontece bastante. Eu considero quando eles ficam... acham que tem intimidade, pede Whatsapp”.

O resultado desses comportamentos pode afetar tanto os seus desempenhos individuais nas partidas quanto a vida pessoal. Para Elise, até a empolgação de ganhar no jogo é afetada: “Eu perco um pouco a concentração, sabe... E o ânimo de jogar com aquela pessoa, saber que aquela pessoa, por exemplo, se a gente tiver ganhando a partida, que ela vai ganhar a partida junto comigo, mesmo tendo esse tipo de comportamento” (entrevista)⁴³.

É um efeito que vai além da simples emoção ou ação de ganhar um jogo, as consequências de tais ofensas podem ser levadas a um nível extremamente íntimo e pessoal, afetando a autoestima da própria jogadora. Illaoi conta que: “já cheguei a não jogar mais, porque eu comecei a chorar, ou eu começava a jogar mal por estar chateada, **mesmo mutando⁴⁴ as pessoas, aquilo me afetou**”⁴⁵ (entrevista, grifo da autora). Diana também compartilha da mesma sensação, de que silenciar, “mutar” ou até ignorar o agressor não é suficiente.

Morgana traz uma explicação que descreve muito bem as situações das outras meninas:

43 Entrevista concedida por ELISE. Entrevista 4. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

44 Ato de “silenciar” permite que o jogador não veja o que alguém ou os times (caso desejado) digitou no chat.

45 Entrevista concedida por ILLAOI. Entrevista 6. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

No geral, eu percebo que, quando as pessoas postam sobre desabafo, essas coisas, tem gente que não leva à sério e fala: muta, reporta. Mas tem gente que é sensível, você não pode falar isso para todo mundo, então eu acho que tem gente que não leva à sério esses desabafos de menina, porque pra homem é fácil ser xingado por tal coisa. (entrevista)

Quando isso acontece nas partidas, as meninas foram questionadas quanto ao que elas faziam ao presenciarem ou serem vítimas durante o jogo. Ahri conta que, ao jogar com seu colega de faculdade e utilizar programas de voz, tais como Skype, Discord, para se comunicar melhor com seu colega, ela tinha que eventualmente ouvir o que os outros amigos do seu colega falavam enquanto jogavam. Piadas de cunho sexual e machista surgiam. Ela afirma que se “mutava” e ficava jogando, enquanto os outros pediam para que ela voltasse a falar. Quando perguntada se ninguém fazia algo para evitar: “Ué, ninguém faz nada, o rapaz da faculdade fala: “credo, respeita aí, ela é menina”, mas não adianta não, ele fica quieto por cinco minutos e depois começa de novo.” (entrevista)⁴⁶.

Illaoi compartilha sua história e o que teve de fazer para evitar que atrapalhassem suas partidas:

Eu parei de jogar minha lane preferida por conta de machismo. Parti da adc, da jungle, então tem sempre pessoas me xingando, “*full gratuito*”⁴⁷, olham meu nick, que é meu apelido, eu já pensei em mudar de nick por conta disso, porque o pessoal trolla, principalmente quando eu tô mid, falam: “ah, você é mulher, não vai jogar no mid” e eu sou obrigada a jogar de suporte pra não trollarem⁴⁸ na minha ranqueada. (entrevista).

46 Entrevista concedida por AHRI. Entrevista 1. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

⁴⁷ Essa expressão é utilizada para indicar algo que acontece sem motivo aparente ou razão. Full traduz para “cheio” ou “tudo” no sentido de totalidade, então seria algo próximo de: totalmente gratuito.

⁴⁸ Trollar, palavra aportuguesada que vem da versão inglesa “troll”, que pode significar chatear ou tirar sarro de alguém. Mas no universo dos jogos, diz mais respeito a capacidade de alguém de atrapalhar negativamente a partida de qualquer forma possível.

A ação de mudar o nickname, para que de alguma forma possível aparente ser “neutro”, ou difícil de perceber que se trata de uma mulher não é um fenômeno único do LoL, se configura em um dos mecanismos para lidar com machismo, e diz respeito a uma estratégia antiga e recorrente no universo dos jogos (COTE, 2017).

Citron (2009) destaca como essas ofensas afetam a própria identidade da mulher, que em alguns casos, recorre a passar-se como um homem, para não ser vítima de tais agressões. As mulheres que recorrem a esse comportamento, tendem a agir na conduta de comportamento tradicionalmente associada aos homens, além de tentarem escrever e se comportarem, virtualmente, como homens. Agir dessa forma, pode ter um preço, pois, esconder a identidade pode gerar sentimentos de alienação, por estar fingindo ser algo que não se é, além de gerar o sentimento de vergonha.

Hiding one's identity produces feelings of alienation as the person must pretend to be something she is not. It generates feelings of shame. At its most extreme, the impulse to pass or cover can negate a person's identity so completely that she experiences a slow death of "the psyche, the soul, and the persona. (p. 388).

As agressões virtuais também podem afetar a dignidade e o valor que a mulher se dá, uma vez que, comentários e ofensas que objetifiquem as mulheres e as reduzem somente a parte de seus corpos são comuns, sempre vendo as mulheres como um objeto para o deleite masculino.

Karma, por sua vez, diz: “Eu mudei meu nick pra um masculino e consigo jogar em paz, mas não queria fazer isso”. É importante ressaltar que, para mudar o nickname dentro do jogo, é necessário usar EA ou através Riot Points⁴⁹.

Diana conta a sua experiência também, que foi optar por criar outra conta, dessa vez, com um nickname masculino:

49 EA significa Essências Azuis, que é uma espécie de moeda dentro do jogo, que pode ser conquistada de forma gratuita ao jogar partidas. Enquanto Riot Points, é uma moeda que é “comprada” através de dinheiro real, isto é, comprando com boleto, cartão de crédito/debito, etc.

Eu pensei em não usar o nick feminino, inclusive eu criei uma conta com um nick em relação a Naruto, nada demais, e que parece até que eu sou um menino, no caso. E lá, é bem mais tranquilo de jogar, tipo, apesar de ser conta nível baixo, tem mais gente ruim e eu me estresso mais, porém é mais tranquilo de jogar do que na minha conta normal. (entrevista)

Atrelado a esta estratégia, a própria forma de digitar pode ser uma ajuda para as meninas, Ahri e Leona pontuam que, quando se comunicam dentro do jogo, sempre colocam concordância nominal das palavras na forma masculina, para evitar dar motivos ou ser alvo de ofensa por causa do seu gênero. Assim como elas, Elise também afirma que a única estratégia encontrada foi esconder seu gênero, para evitar de ser um motivo ou uma das razões para hostilidade durante a partida.

Pouco se discute os mecanismos para lidar, corretamente, com as vítimas de machismos e ofensas focadas no gênero dentro do LoL. Uma das soluções dadas por pessoas, dentro ou fora do jogo, são diretas e simples: para silenciar no chat ou ignorar o agressor.

As soluções dadas são as de ignorar a ofensa, colocando-a como inofensiva ou que não traz prejuízos, além de questionar a vítima, que se torna um indivíduo visto como sensível demais. Tais insultos são vistos como uma inconveniência, que podem ser ignoradas e que os agressores são tidos como “crianças brincando” (CHANCHALL 2013; CITRON, 2009).

Perguntou-se ainda se o sistema de denúncias da Riot Games é uma ferramenta eficaz nesses casos. Seis meninas afirmaram que não acreditavam que o sistema funcionava corretamente, conforme a fala esclarecedora de Fiora:

Não, porque eles só dão atenção quando mais de uma pessoa reporta, sabe? Então se você reporta sozinha, ou vai demorar muito pra rolar uma punição ou nem vai rolar. Eles só prestam atenção quando várias pessoas denunciam. A maioria das partidas que eu jogo, são com homens, e o que eu tô sofrendo, o homem não vai entender, não vai denunciar, porque ele acha normal. Tanto é que quando tô com amigos, o cara tomou três reports e no dia seguinte, já recebeu punição. Mas se fosse só eu, provavelmente eu nem iria ver o feedback ou iria demorar muito. E quando manda no suporte, eles falaram pra confiar no sistema. Não acho muito eficaz, algumas

sortudas são beneficiadas com o sistema de suporte, mas na maioria das vezes, acho que não. (entrevista)⁵⁰

O sistema de denúncias da Riot Games, por funcionar de duas formas (as denúncias no fim de partida e o sistema de tíquete através do suporte do site), acaba dando duas formas de denunciar não só este tipo de comportamento, mas como outros. Entretanto, como destacado não só por FIORA, mais outras cinco meninas, ele poderia ser melhor nas questões de machismos dentro do jogo, especialmente o sistema de denúncia no fim da partida.

Camille destaca um aspecto importante: “poderia ser muito melhor, mas acredito que ele seja eficaz, mas eu acredito que muita gente acaba nem denunciando ou a gente não tem o feedback da Riot, então a gente acaba não sabendo o que se passa”. Por não ter um sistema de acompanhamento diário ou um sistema de rastreamento, fica difícil de manter noção das denúncias feitas, mesmo a Riot Games tendo implantado o sistema de feedback de denúncias – que tem o propósito justamente de diminuir a sensação de “não ter respostas” às denúncias.

Embora a Riot Games não permita um sistema de rastreamento para ter-se noção da situação do agressor, Elise criou o seu próprio sistema:

Eu nunca tive êxito em alguma denúncia que eu fiz, e quando eu denuncio, eu tento anotar o nick da pessoa, pra depois olhar se a pessoa tá jogando ou tomou algum tipo de ban. A única vez que eu vi uma denúncia realmente ter sido efetiva, foi por causa de um nick, que o nome do cara era O Estuprador, algo assim, e aí eu denunciei e no outro dia apareceu “nome filtrado” (entrevista)⁵¹

Além disso, as jogadoras entrevistadas relatam que os outros jogadores (aliados ou adversários) pouco faziam algo para ajudar ou amenizar a situação. Camille diz, que em alguns casos, os outros participantes entravam na discussão

50 Entrevista concedida por FIORA. Entrevista 1. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

51 Entrevista concedida por ELISE. Entrevista 4. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

para xingar também, e acrescenta: “poucas vezes que alguém falava: ah não dá bola, ou joga seu jogo, ignora” (entrevista)⁵².

Diana conta uma situação que aconteceu com seus amigos, e acabou marcando mais que as outras. Tanto pelas ofensas, como pela reação dos amigos, que segundo o depoimento, ela esperava alguma atitude, por parte de seus amigos por serem homossexuais e de certa forma, uma minoria dentro do jogo, acabou por ficar decepcionada ao ver que não eles ajudaram naquela situação:

E eu tava numa partida com uns amigos meus, (...) e o outro time começou a falar muita bosta, porque eu tenho o nick feminino, e não é tão perceptível porque é em inglês, (...) se eu tivesse um nick com meu nome, provavelmente seria bem mais, mas já aconteceu várias vezes, “ah, tinha que ser mulher” e esse tipo de comentário. E esse dia foi bem pesado mesmo, o time todo inimigo zoando, falando bosta. Começou com umas coisas tipo: “ah, errou isso/aquilo, mulher né, mulher jogando suporte” e esse tipo de coisa, e eu já fui me estressando. E eu comecei a rebater, porque na época, eu não tinha noção que eu devia só mutar, que hoje em dia, é o que eu faço, mas eu comecei a rebater, comecei a ficar mais estressada, e eles começaram a pegar mais pesado, falando coisa com relação a estupro, e falando de mãe. (...) E eram meus amigos, e eu achei que eles fossem fazer algo, porque sei lá, eles já são discriminados por serem homossexuais, e aí não aconteceu nada e eu fiquei muito decepcionada. E eles falaram que o /all deles tavam mutados [o chat entre equipes adversários deles estavam desativados], **mas eu me senti muito mal porque não tinha ninguém lá comigo me defendendo**. E o resto, as vezes, **alguém comenta alguma coisa, mas raramente acontece uma defesa, no máximo sei lá, com uma amiga, porque é bem raro um cara tomar partido pra te defender em relação a isso**. (entrevista, grifo da autora)

Por fim, a discussão final com as entrevistadas se deu em torno das personagens do League of Legends e suas compreensões sobre as representações que elas demonstram. Ao serem questionadas quanto à sexualização das personagens, e se era um fator que as incomodava, nove meninas afirmaram que causavam desconforto ou achavam desnecessária de alguma forma. Somente uma entrevistada afirmou que gostava da sexualização, por julgar que não extrapolavam

52 Entrevista concedida por CAMILLE. Entrevista 2. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

o limite do bom senso e por considerar charmoso, mais ainda deu ênfase à diversidade de personagem.

As demais meninas afirmaram achar desnecessário e/ou se incomodam com o aspecto sexualizador. Camille⁵³ diz que: “eu gosto de me identificar com elas, então quando elas são sempre o mesmo tipo de corpo, que é o corpinho violão, magrinho, peitão, isso acaba não tendo tanto reconhecimento nelas” (entrevista).

Para esclarecer os padrões corporais expostos pela entrevistada, é necessário trazer os exemplos mencionados pelo grupo pesquisado. Diana aponta um exemplo sobre as vestimentas femininas:

(...) A maioria sempre tem alguma coisinha que sexualiza. A Lux, por exemplo, ela tem uma armadura que mostra os peitos dela. Nenhuma armadura faz isso. Tem a Katarina, que é uma assassina e anda com roupa minúscula, que aquilo ali, até atrapalharia ela, se levasse pra uma vida real. Às vezes eu até entendo, a Ahri, Evelynn faz sentido, até Miss Fortune, que convive com um monte de pirata faz sentido, mas o resto não faz.⁵⁴ (entrevista).

Como esclarecido por Diana, alguns casos são aceitáveis. Evelynn é um exemplo de como a sexualização parece ser justificada, e isso se dá por causa da história e da personalidade da personagem. Ela é descrita como uma criatura demoníaca, que utiliza de suas presas e aparências para conseguir sua próxima vítima. Enquanto tanto Katarina como Lux, não possuem nenhuma necessidade à sua sexualização, uma vez que Lux é uma menina de origem nobre, caracterizada por ser uma menina “incontrolável com grandes ideias e sonhos brilhantes”⁵⁵, de gênio forte, e Katarina de uma família de políticos e militares, passou sua infância cercada a treinamento militar e focando em se “tornar a arma suprema”⁵⁶

53 Entrevista concedida por CAMILLE. Entrevista 2. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

54 Entrevista concedida por DIANA. Entrevista 3. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

55 Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/lux/>. Acesso em: 30 de setembro de 2018.

56 Disponível em: <https://universe.leagueoflegends.com/pt_BR/story/champion/katarina/>. Acesso em: 30 de setembro de 2018.

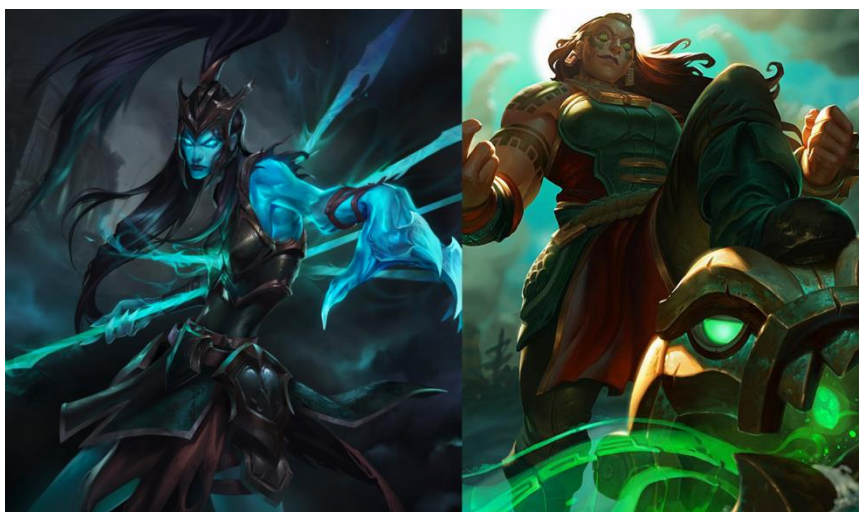
Figura 11 – Katarina, Lux e Evelynn respectivamente.



Fonte: Imagens retiradas da Internet, colagem feita pela autora.

As únicas personagens mencionadas pela entrevistada Illaoi⁵⁷ como menos padronizadas para o olhar masculino são Kalista e Illaoi, e que segundo Elise⁵⁸, seria a única personagem “mais forte” – no quesito de músculos e aparência física -, ela pontua a inexistência de personagens acima do peso que são mulheres, enquanto para os homens, existe o personagem Gragas.

Figura 12 - Kalista e Illaoi respectivamente.



Fonte: Imagens retiradas da Internet, colagem feita pela autora.

57 Entrevista concedida por ILLAOI. Entrevista 6. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

58 Entrevista concedida por ELISE. Entrevista 4. [Setembro. 2018]. Entrevistadora Carlota Gomes. João Pessoa, 2018.

Por fim, nove meninas concordam que há sexualização na maioria das personagens femininas do League of Legends e que, tirando alguns casos específicos, pode ser visto como algo desnecessário ou que incomoda. Visto que, segundo a entrevistada Morgana: “é algo que incomoda, porque você não vê isso nos personagens masculinos”. Segundo as jovens, existe uma forma de tratamento diferente aos corpos femininos, que destacam a sexualidade, mesmo com as tentativas de melhorar a representação feminina da Riot Games no processo de criação de personagens mulheres.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As discriminações e assédios deixam claro o tratamento desigual recebido pelas mulheres, suas habilidades e motivos para jogar, frequentemente, são questionados. Mais que isso, são vítimas de homens, que se acham no direito de incomodar, importunar e de certa forma, até perseguir mulheres. Seja com envios de fotos íntimas não-solicitadas, xingamentos, assédios, ou até indo para além do espaço virtual, chegando aos espaços físicos, como explicitado por entrevistadas. De tal forma, sendo sujeitas às situações que podem causar desgaste emocional, afetando a autoestima, como mencionado pelas garotas entrevistadas.

É importante ressaltar que muitas vezes as queixas e reclamações dessas mulheres, não são levadas à sério, justamente por se tratar de um espaço virtual, tido como livre, e a maioria dos agressores ficam impunes. Pouco se pensa e discute sobre as consequências dessas agressões na vida de uma pessoa, ainda mais dentro de um jogo digital. Se a própria comunidade não leva à sério e acha normal fazer apologia ao crime e insultos de cunho machista, quem será o responsável para lidar com isso?

Quando se leva a violência simbólica para fora do mundo virtual, vamos perceber que existem mecanismos para evitar, tanto que existem políticas para assédios no lugar de trabalho, existem espaços que acolhem mulheres nos casos de ameaças físicas, proporcionando-lhes a opção de não ficarem presas às suas casas por causa de tais violências feitas no mundo real. Uma vez que, existem leis que as protegem (ou que deveriam), entretanto, quando isso toma espaço no virtual, a solução proposta é diferente.

Esta ideia de violência simbólica conceituada por Bourdieu serve para ilustrar como uma classe dominante pode impor sua cultura e pensamento sobre as classes desfavorecidas, no caso, as mulheres. E que tentam naturalizar essa relação, fazendo-o com que seja vista como algo natural a cultura que tem prestígio, isto é, as formas de agir, costumes, hábitos, formas de se comportar que são fundamentadas no machismo, dessa forma, legitimando o discurso dos dominantes

a partir de crenças no processo de socialização do indivíduo, a fim de esquecer que se trata de uma construção social.

60

Embora as respostas do grupo pesquisado sejam diferentes, o significado das mensagens permanece: mulheres precisam tolerar esses assédios, “brincadeiras”, que acontecem na internet. O que acaba desencorajando-as a denunciarem os assédios virtuais, uma vez que elas não chegam sequer a fazerem queixas. Mulheres não deveriam ter que sair do mundo virtual, para evitar situações como tais. Da mesma forma que mulheres não toleram mais assédios nas ruas, no trabalho ou em qualquer lugar real, o mesmo pensamento deveria continuar quando se trata do mundo virtual, para além de um lugar lúdico, um lugar que oportuniza novas carreiras no mercado de trabalho.

Dentre as dez meninas entrevistadas, nove afirmaram que sofreram algum tipo de machismo ou discriminação por ser mulher. E ainda mostram que precisaram criar outras estratégias para poder evitar tal situação, seja atrás de um nickname neutro, digitando com uma concordância nominal diferente do seu gênero, ou não se comunicando de forma nenhuma.

Deste grupo de garotas, seis acreditam que o sistema de denúncias desenvolvido pela empresa não é eficaz ou não funciona corretamente. A quem as meninas devem recorrer, se o sistema que foi criado para ajudar e solucionar problemas de discurso de ódio, não se mostra como uma solução confiável quando se diz respeito às mulheres?

Não somente isso, mas a empresa falha em mostrar um panorama de ideias sólidas, na qual, em um momento, se importa com a inclusão feminina e a necessidade de diversidade das personagens, mas quando se criam novas personagens, aparentam estar pouco apegados às suas ideias iniciais de diversidade e recorrem para tanto o apelo do olhar masculino como para reproduzir padrões corporais femininos.

Quando se discute o cenário competitivo do jogo, é notável a ausência de mulheres jogadoras. E por que isso ainda acontece? É crucial colocar os dois pés atrás e ver como isso pode ser mais um reflexo da mesma violência e agressão que as jogadoras recebem. Garotas enfrentam obstáculos e desafios, recebem insultos,

assédios, xingamentos que focam no seu gênero, certamente são razões para as afastarem e a se sentir desencorajadas de seguirem a carreira profissional, seja como jogadoras casuais ou até como criadoras de conteúdo, analistas, comentaristas, técnicas, caso o queiram.

Torna-se importante criar o ambiente dos jogos, um espaço no qual as mulheres não se sintam diminuídas e possam se sentir confortáveis para fazer o que elas gostam e amam, além de quebrar a barreira tradicional e arcaica, de que jogos é algo para meninos.

Por outro lado, a Riot Games precisa tomar uma atitude mais firme, isto é, posicionar-se de uma forma mais rigorosa perante o machismo. É necessário mais do que uma menção no dia das mulheres, como algo que a empresa já fez nas redes sociais, buscar, de alguma forma, incluir e ajudar a diminuir, de uma forma mais ativa, visível e contínua, o machismo dentro do jogo, que infelizmente, mostra um sintoma característico da nossa sociedade ocidental. Acrescento ainda que não é importante somente tomar uma decisão, mas seguir a ideia de uma maneira mais consistente e frequente, para que mais meninas possam se sentir incluídas na comunidade de League of Legends.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICOS

AGOSTO, Denise E. **Girls and gaming: A summary of the research with implications for practice**. Teacher Librarian, v. 31, n. 3, p. 8, 2004.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina**, 2ª edição, RJ: Bertrand Brasil, 2002.

BOURDIEU, Pierre e PASSERON, Jean Claude. **A reprodução**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1975.

BRANDT, Jóice. **Violência simbólica: uma reflexão acerca do habitus docente**. 2014. Trabalho de Conclusão de Curso.

BRISTOT, Paula Casagrande. **A representação das personagens femininas nos games**, 2016.

BULLEY, Anna L. **Female Exclusion from Videogames**. Ithaca College, v. 8, n. 07, p. 2008, 2005.

CHANCHALL, Roseanne. **Cyber harassment as social control**. 2013. Disponível em:

<<https://static1.squarespace.com/static/571136450442627fff34d2f5/t/5988aad2f5e231a16833aac8/1502128851062/2013Chanchall.pdf>>

CITRON, Danielle Keats. **Law's Expressive Value in Combating Cyber Gender Harassment**, 2009, 108 Mich. L. Rev. 373. Disponível em: <<https://repository.law.umich.edu/mlr/vol108/iss3/3>>

CODING RIGHTS; INTERNETLAB. **Violências contra mulher na internet: diagnóstico, soluções e desafios**. Contribuição conjunta do Brasil para a relatora especial da ONU sobre violência contra a mulher. São Paulo, 2017.

COTE, Amanda C. **"I Can Defend Myself" Women's Strategies for Coping With Harassment While Gaming Online**. Games and Culture, v. 12, n. 2, p. 136-155, 2017.

FORTIM, Ivelise et al. **Representações da figura feminina nos videogames: a visão das jogadoras**, 2013.

FORTIM, Ivelise. **Mulheres e Games**: uma revisão do tema. Proceedings of SBGames, v. 8, 2008.

63

GRANER-RAY, S. **Gender-Inclusive Game Design**. Hingham, MA: Charles River Media, 2003.

HAINES, Lizzie. **Why are there so few women in games?** Media Training North West, setembro, 2004.

KURTZ, Gabriela Birnfeld. **Manifestações de violência simbólica contra a mulher nos Videogames**: uma revisão bibliográfica. Metamorfose, v. 2, n. 1, 2017.

LEWIN, Cathy; SOMEKH, Bridget. (Org.). **Teoria e métodos de pesquisa social**. Editora Vozes Limitada, 2017.

MENDES, Cláudio Lúcio. **Quem pode resistir a Lara Croft? Você?**. Estudos Feministas, p. 45-60, 2008.

MOITA, Filomena. (2007) **Relações de gênero nos games**: os estabelecidos e os outsiders. Anais do X Simpósio Internacional Processo Civilizador.

NATANSOHN, Leonor Graciela. (Org.). **Internet em código feminino**: Teorias e práticas. 2013.

SOUZA, Schneider. **Poder, sedução, música e o corpo da mulher nos jogos eletrônicos**: um estudo de caso de Bayonetta. In: Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sul. Intercom. 2016.

WAJCMAN, Judy. **Feminism confronts technology**. Penn State Press, 1991.

APÊNDICE A – Roteiro de entrevistas

1. Idade
2. Qual a sua escolaridade?
 - a) Ensino médio incompleto
 - b) Ensino médio completo
 - c) Ensino superior em andamento
 - d) Ensino superior completo
3. Renda
 - a) Nenhuma
 - b) Até 1 salário mínimo
 - c) De 1 a 3 salários mínimos
 - d) De 3 a 6 salários mínimos
 - e) Mais de 6 salários mínimos
4. Em média, você joga outros jogos, no geral, há quanto tempo?
 - a) Menos de um ano
 - b) Um ano
 - c) Dois anos
 - d) Três anos
 - e) Quatro anos
 - f) Mais de cinco anos
5. A quanto tempo você joga LoL?
 - a) Menos de um ano
 - b) Um ano
 - c) Dois anos
 - d) Três anos
 - e) Quatro anos
 - f) Mais de cinco anos
6. Como você conheceu o jogo?
7. Qual sua lane principal?
8. Qual seu elo?
9. Você prefere jogar partidas normais ou ranqueadas?
10. Quantas horas diárias você dedica ao LoL?

- a) Uma hora
- b) Duas horas
- c) Três horas
- d) Quatro horas
- e) Mais de cinco horas

11. Em relação ao LoL, você prefere jogar: a) com amigos b) sozinha

12. Alguém já foi machista com você ou presenciou enquanto você jogava LoL?

(Se sim, explicar o ocorrido)

13. Alguém já te discriminou por ser uma mulher que joga?

14. Você já foi assediada por jogar ou enquanto jogava?

15. Esse comportamento afetou sua partida?

16. O comportamento afetou, de alguma forma, sua vida pessoal?

17. O que você fez ao presenciar/ser vítima?

18. Você já teve algum caso de assédio ou discriminação que começou no jogo, mas de alguma forma, saiu para outros espaços?

19. Em sua experiência, como os outros jogadores responderam a discriminação ou assédio por ser mulher?

20. Você acredita que o sistema de denúncia é eficaz?

21. Você já recebeu tratamento diferente por ser mulher?

22. O que você faz para evitar situações como essas?

23. Você participa de grupos em redes sociais focados no League of Legends?

Se sim, quais e se sofreu ou percebeu algum machismo. Se não, por qual motivo não participa.

24. Você se sente fora da comunidade de League of Legends? Por qual motivo?

25. Sobre as personagens femininas, qual aspecto é mais importante para você?

- a) A história
- b) A aparência
- c) A personalidade
- d) Kit de habilidades

26. Você se incomoda com a sexualização ou a falta disso nas personagens?